PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii

POWER UNLIMITED

STE GAMESMA... E VAN D...

JUNI 2006 NUMMER 06 JAARGANG 14

150X POWER UNLIMITED
ALLE HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN



HITMAN BLOOD MONEY
DODELIJK DE BESTE

BRAIN TRAINING
WORD SLIMMER DOOR JE DS

KALOU IN ORANJE?
PU TOONT AAN: HET MAAKT GEEN REET UIT!

Heavenly Sword
"ZO MOOI GAAT NEXT-GEN WORDEN!"

€3,50



WWW.POWERUNLIMITED.NL

E3 2006
9 PAGINA'S MET HET HEETSTE NIEUWS
• Wii WILL ROCK YOU • PS3 MAAKT HYPE NIET WAAR
• XBOX 360 OVERTUIGT • PC KRACHTIG ALS ALTIJD
METAL GEAR SOLID 4 • SUPER SMASH BROS. BRAWL • HALO 3 • CRYSIS • FABLE 2
GEARS OF WAR • THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS • SUPER MARIO GALAXY



Terwijl we dit schrijven is een deel van de PU crew vertrokken naar de E3 en is de rest bezig met de laatste voorbereidingen. We vroegen ons af, wat mag er in hun E3-koffer nooit ontbreken?

ED



Dit jaar blijf ik thuis, dus wat ik meeneem is voor mij geen issue. ik weet alleen één ding dat ik nooit meer zou meenemen. Het is krom en geel en als je het de VS binnen brengt, ben je behoorlijk de pisang.

BORIS



Als ik zo'n dag op de beurs ben geweest, ben ik helemaal kapot. Voordat de feesten 's avonds beginnen, neem ik dan altijd een bad, en (nu kom ik even uit de kast) m'n badeendje Slobber mag daarbij nooit ontbreken.

STEVEN



Eigenlijk zou ik het liefst Piccolo mee willen nemen, maar ja, als je een stuk fruit de VS niet eens in krijgt is dat een kansloze missie. Ik neem wel altijd Piccolo's handdoek mee, die ruikt zo lekker naar hem.

JURJEN



Een pak Asser kruidkoek ontbreekt natuurlijk niet in mijn koffer, verder neem ik een draagbare CD-speler mee met een aantal luisterboeken. Jip en Janneke dat je wordt voorgelezen, man dat is het ultieme relaxen.

NIELS



Niels konden we niet meer bereiken maar we hebben wel een raad voor hem in dit kader: Niels, neem een goed scheerapparaat mee want dat uit z'n krachten gegroeide vlasbaardje is zó E3 1998.

JAN



Mijn MP3 speler met muziek om de vlucht door te komen, mijn laptop om 101 stukjes op te tikken, vier pakken Douwe Egberts koffie voor mijn zwager die in LA woont en heel veel zwart geld in dollars.

MURIELLE



Áls ik zou gaan, dan móet mijn mascara mee. En mijn Osiris gympen want daar krijg ik geen blaren in. Verder zure matjes van Jamin, en voor in het vliegtuig, mijn roze DS met diamantjes en Nintendogs.

JEROEN



Dan zou ik in ieder geval mijn Metal Gear Solid 3 Snake Eater game meenemen zodat ik hem kan laten signeren door Kojima nadat ik natuurlijk even zijn brilletje op heb gezet, gewoon even voor het gevoel....

J.J.



Zonnebrand (verbrand toch), asperine tegen katers, kilo geduld voor de te lange rijen en zeikerige gamenerds, potje conditie voor het vele lopen en de PSP en DS om de tijd in het vliegtuig door te komen.

IEMAND MOET HET DOEN

Steven was voor de Codemasters MMO trip naar Engeland, en maakte ongewild een middeleeuws feest mee in een door de Britse spellenmaker afgehuurd kasteel. Soms, heel soms, hebben we oprecht medelijden met onze redacteuren...



VROEGAH

"Als je graag spelletjes speelt, ben je tegenwoordig een dankbaar onderwerp van gesprek. Ouders en opvoeders maken zich zorgen over je. Je hebt nergens meer belangstelling voor, je komt nooit meer buiten en lezen komt er ook niet van".

Zo opende de redactie honderdvijftig nummers geleden het eerste nummer van Power Unlimited.

Zoveel is er sinds juli 1993 eigenlijk niet veranderd, zou je kunnen denken. Een blik op de screenshots in dat nummer bewijst natuurlijk gelijk al het tegendeel. Kartelrandjes waar je moeiteloos vijf dagen oud bruin brood mee kunt snijden, om over het "artwork" maar helemaal te zwijgen.

Toch vond de PU vanaf het begin af aan gretig aftrek, wat maar weer bewijst dat het - net als bij de games zelf - uiteindelijk om de inhoud en de beleving gaat. Iets wat we met de restyle volgende maand trouwens ook zullen bewijzen...

Minder leuk voor jullie is misschien de nieuwe verkoopprijs van de PU vanaf deze maand. Kijk je echter naar de prijs van tien jaar terug (de eerste jaren hadden we een zogenaamde 'introductieprijs'), dan is er wat dat betreft gelukkig niet zoveel veranderd. Toen kostten we namelijk 6,95 gulden, wat omgerekend 3,16 euro is. Kortom, een gemiddelde prijsverhoging van twee en een halve cent per jaar! Ken jij één tijdschrift dat in tien jaar zo weinig in prijs is gestegen? Dacht het niet...



NIELS

TEAM PANNENKOEK KLAAR VOOR DE GROTE REIS

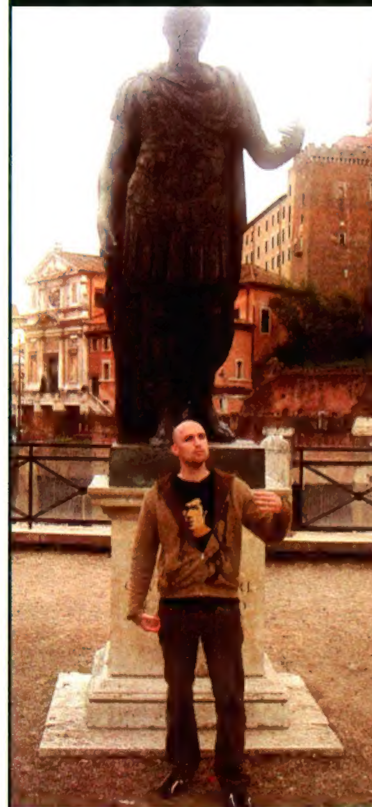


Al weken konden Powerweb stagiairs Maarten en Wouter nauwelijks slapen van de spanning; ze mochten (onder de naam Team Pannenkoek) naar de E3! En toen ze te horen kregen dat ze daar in LA ook voor het Powerweb mochten gaan filmen, scandeerden de twee een luid "jottum, wat mieters". Toen ze echter de enorme lading apparatuur zagen waarmee ze daar meer dan een week zouden moeten rondzeulen, begrepen ze voor het eerst dat er misschien ook wel eens een heel klein ietsepietsie beetje gewerkt zou moeten worden daar in het verre Amerika...

MAG IK EFFE VANGEN?

Van Jan mogen we geen grappen meer maken over zijn vermeende geldzucht. Daar zit wat in maar soms vráágt ie er gewoon om. Deze maand had Ed een weddenschap om twee CD's van 'm gewonnen (Jan had weer eens z'n deadline gemist), kreeg ie twee gekopieerde schijfjes uit de Meyroos collectie!

Voor straf plaatsen we deze foto van Jan tijdens z'n Glory of Rome trip. Gewoon omdat ie daar zo fijn in zijn gebruikelijke 'mag ik effe vangen?' pose staat...



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Omdat dit de 150e PU is, wilden we iets leuks verzinnen voor jullie. Het plan was aanvankelijk om een poster met de beste bijschriften te maken, echter op het allerlaatste moment koos de meerderheid toch voor een giga tijdbalk in de PU waarin alle 150 nummers de revue passeren.

Inderdaad een goed idee, alleen... Ed was al begonnen met een selectie te maken van de in zijn ogen leukste onderschriften.

Terwijl wij dachten dat onze eindbaas uit z'n vel zou springen als ie zou horen dat z'n werk allemaal voor niks was geweest, vond ie 't helemaal niet erg. "Geeft niet jongens", zei ie, "ik heb in geen tijden meer zo gelachen, wat een enorm gevoel voor humor heb ik toch".



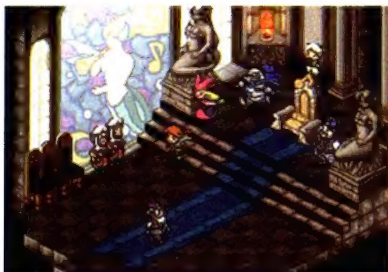


INHOUD



18 RED STEEL

Niet Nintendo maar Ubisoft was de eerste om ons een game voor de Wii (voorheen Revolution) te showen. Steven was er als de kippen bij om voor het eerst daadwerkelijk met de Nintendo next-gen te gamen. Het was even wennen met die controller maar volgens hem gaat het heel vet worden.



69 POPOLOCROIS

Popolocrois is een bundeling van twee PlayStation avonturen die alleen in Japan zijn verschenen.
Bij Jeroen duurde het heel wat uurtjes voor ie een beetje de vibe te pakken had maar ook toen kreeg hij nog niet het gevoel dat deze RPG hem helemaal wegblies.



66 URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

De titel zegt alles: in een grote stad is de hel losgebroken. Bendes hebben de macht overgenomen en het is aan jou om aan deze orgie van geweld een einde te maken. Jan kreeg een lamme arm van het Molotov cocktails gooien en hield aan deze game zelfs rechts radicale standpunten over...



68 BUZZ: THE BIG QUIZZ

Na de muzikale versie die we met Di-rect testten, kregen we nu de algemene Buzz kennisquiz binnen.
Naarstig gingen we op zoek naar een tester met uitzonderlijke intelligentie... en inderdaad, jullie raden het al, dan kom je onvermijdelijk in Assen terecht!



71 SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

In Duitsland is Spellforce huge maar deze mix van RPG en RTS is bij ons nauwelijks bekend. Onterecht vindt Jan want hoewel deze game in sommige opzichten wat ouderwets aanvoelt, heeft ie genoeg kwaliteiten om ook bij ons vol in de schijnwerpers te staan.



73 RISE OF LEGENDS

Rise of Legends is een goede game die tegelijkertijd heel weinig nieuws biedt. De makers hebben een oldskool RTS afgeleverd die er weliswaar prachtig uitziet en heel goed speelt maar het hele genre geen stap vooruitbrengt en dat voelt als een gemiste kans.



74 DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

De sfeer is perfect getroffen, de personages zijn tof, de muziek onwaarschijnlijk goed en zelfs het verhaal deugt aan alle kanten. Nadeel is wel dat het spel erg pittig is en daardoor totaal ongeschikt voor nieuwkomers en gamers met weinig geduld.

64 BRAIN TRAINING

Razend populair in Japan (vooral bij bejaarden) en ook in Europa wordt veel verwacht van deze draagbare IQ-test. Zelfs Jurjen gaf aan dat hij er nóg slimmer van is geworden...

80 ODAMA

Een mix tussen een oorlog- en een flipperspel. Dat klinkt bizar... en dat is het ook!

34 SPECIAL REPORT CODEMASTERS MMO EVENT

Ook Codemasters heeft zich inmiddels gestort op de boomende MMO markt. Steven ging voor ons kijken of de games die ze op stapel hebben staan, enige kans op succes hebben.



36 SPECIAL REPORT GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

Glory of the Roman Empire is vooral een relaxte game. Met één hand bouw je een dorpje uit tot een metropool waar rekening mee gehouden moet worden. En die vechtpartijtjes tussendoor zorgen nèt voor de broodnodige afwisseling.



62 SPECIAL REPORT SONY'S PRE-E3 EVENT

Een van de bedrijven die voor de E3 al wat nieuwtjes prijsgaf was Sony. Helaas geen nieuws over de PS3 (daarover meer in de E3 special) maar toch werden er in Londen enkele verrassende zaken gepresenteerd.

54 HITMAN: BLOOD MONEY

Bloedmooi, moorddadig goed, killergame... de woordspelingen liggen voor het oprapen. En ze zijn nog allemaal waar ook.





39 PRE-E3 SPECIAL

Beetje bizar; op het moment dat deze inhoudspagina naar de drukkerij gaat, moet de Pre-E3 special nog helemaal geschreven worden! We hebben namelijk bij de drukker kunnen regelen dat we voor één keer een deel van de PU later mochten inleveren. Hoe het allemaal uitpakt weten we dus nog niet, maar dat jullie sneller dan ooit weten hoe wij de E3 ervaren hebben, staat als een paal boven water.

21 SPECIAL: LINE-UP 2K GAMES

Waar Firaxis zich richt op historische games, Codemasters de MMO's centraal heeft staan, kiest 2K Games voor het mysterie. Bioshock, The Darkness en The Da Vinci Code zijn de titels die vooral de spanning in de gameplay centraal hebben staan.



50 SPECIAL REPORT FIRAXIS LINE-UP

Sid Meier en z'n team zijn overgenomen door Take Two maar dat is allerminst ten koste gegaan van hun werklust. Maar liefst drie games moeten nog dit jaar verschijnen en ze lijken allerminst afgeraffeld.



56 FIFA WORLD CUP GERMANY 2006

De graphics vallen behoorlijk tegen maar verder is de nieuwe FIFA een uitstekende game om het WK mee na te spelen.

57 ORANJE WERELDKAMPIOEN?

Dagenlang hebben we Pro Evolution Soccer 5 in de simulatie mode wedstrijden met het Nederlands elftal laten spelen. De vraag was: worden we virtueel wél wereldkampioen én maakt het verschil of Kalou al dan niet meedoet?

31 NINETY-NINE NIGHTS

De hack and slash game ninety-nine nights lijkt de kracht van de Xbox 360 optimaal te benutten. Steven was in ieder geval danig onder de indruk van die vele honderden vijanden die op 'm af stormden.



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

NINTENDO VISIE

Hey Mannen,
Overal waar ik iets lees over de nieuwe Lite versie van de DS is er sprake van inspelen op de onwetendheid en oppervlakkigheid van de doorsnee koper. Ja, ja, zelfs in de Power Unlimited lees ik over schaamteloze uitmelkerij en gasten (en waarschijnlijk ook dames) die zich laten naaien.
Overal alleen maar kritiek zonder verder na te denken over wat Nintendo eigenlijk wil bereiken met het op de markt brengen van deze nieuwe versie van de DS.
De belangrijkste reden dat Nintendo de DS Lite nu op de markt brengt, heeft vooral te maken met de design (deuuuh), maar vergeet ook niet dat de DS natuurlijk ook op de een of ander manier gekoppeld zal kunnen worden met de Wii (lijkt me logisch). Het zou niet verrassend zijn als de DS bijvoorbeeld als alternatief gamepad gebruikt zal kunnen worden voor de Wii. De oude DS zou hiervoor ook gebruikt kunnen worden maar laten we eerlijk zijn, met die baksteen gaan we niet spelen op een super slick uitziende nieuwe console.
Daarom dus de re-design. Kijk maar eens naar de d-pad van de Lite DS en vergelijk deze met de d-pad die gaat komen op de controller voor de Wii, vergelijk dan ook de nieuwe glanzende look van de DS Lite met die van de Wii. Jaaah daarom dus.
ALE SALUT

Zarioh Abdelmalek | Antwerpen | België



Een belg met zoveel visie verdient een speciaal plaatsje in de Yo! Post, en welke plek is er specialer dan die van de Brief van de Maand...
Vraagje: heten je broers Marioh en Warioh?

IMPORT METROID

Yo PU,
Ik zat laatst een beetje te surfen op het web (ook jullie site, hoor) en ik zag daar ergens een releaselijst dus ik klik erop en zie daar dat Metroid Prime Hunters op 20 maart uitkomt. Amerikaanse release dat wel maar toch. Want ik heb een winkel in de buurt en die importeert games.
Dus ik de volgende dag daar gaan vragen naar Metroid. Bleek dat hij misschien al op 24 maart daar te koop is. Ikke natuurlijk dolblij want ik ben verzot op Metroid (zit al een jaar te wachten, maak mijn neef ook telkens in met de demo) maar nou zit ik met een probleem. Want verschilt de Amerikaanse versie? Kan ik problemen krijgen met Nintendo Wi-Fi Connection of met mulitplayer? Wat denken jullie dat ik het beste kan doen?

Stan Verhoeckx | Internet

Wij hebben ook de Amerikaanse versie van Metroid Prime Hunters en we kunnen je meedelen dat je totaal geen problemen hebt met Nintendo Wi-Fi Connection. Ook zal Metroid Prime Hunters gewoon te gebruiken zijn als je tegen Europese Hunters bezitters wilt spelen.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



TOMB RAIDER



Beste PU,
Ik wou even iets kwijt over een bepaald persoon die de gamer in mij weer tot leven heeft gebracht. En nee, het is niet "The Godfather" (wat een schijt game) of een of andere "nieuwe" gameheld. Het is de oude vertrouwde rondborstige rondslingerende Tomb Raidende "Lara".
Oké, nu vragen jullie je af waarom ik weer tot leven ben gebracht als gamer. Het zit zo. Ik heb een Xbox met een behoorlijk aantal spellen (samen met mijn broertje) en voor de PC heb ik ook een aantal spellen. Ik ben nu 19 en ik game al vanaf mijn vijfde jaar. Het begon allemaal met de vertrouwde Keen 1, 2, 3 enz. enz. en ook al die andere lekkere arcade games.
De "grotere" games van een CD'tje, begon met Monster Truck Madness en ging zo door met Rollercoaster Tycoon, Delta Force, Need For Speed enz. enz.
En toen was daar die Tomb Raider, dat meisje dat echt de meest bizarre mysteries op kon lossen. En samen hebben we heel wat Tombs geraid. Eigenlijk tot Tomb Raider 3 want toen begon het allemaal wat over de top te worden. Daarna ben ik fanatiek online gamer geworden met het meesterlijke spel Battlefield 1942 en dan natuurlijk de mod Desert Combat (en er kwamen natuurlijk een groot scala aan andere games tussendoor). Het eindigde eigenlijk met Guild Wars (echt een hele strakke game) en toen was ik als het ware een beetje uit gegamed.
Ik heb zo'n beetje alles al wel gehad en nu valt het telkens in herhaling. Mooie graphics zijn oké maar het lijkt wel of het daar nu alleen maar om draait. Als je tegenwoordig een game tien uur speelt en nog niet hebt uitgespeeld is dat lang!
En toen opeens kwam daar het vrouwelijke figuur genaamd "Lara Croft" weer in de gamebizz. En ik was helemaal enthousiast. Maar dat was ik al vaker geweest dus ik verwachtte niet teveel (denk aan games als Black waar misschien 20% kapot kan en aan The Godfather, True Crime enz. enz.).
Toen ik deze nieuwe Tomb had en begon te spelen, ging ik weer helemaal terug naar die prachtige game tijd van Tomb Raider 1 en 2; echt geweldig al die lekkere overdreven actie en die mysterieuze gangen en tempels. Al die pracht en praal, de geluiden, Lara, de twee glimmende handwapens, de hendels, de rollende stenen... prachtig!
Werkelijk alles zit in deze game om hem gewoon echt heel erg goed te maken. Een verhaal waar je echt in meegenomen wordt van de ene naar de andere plaats... een hele reis naar de meest exotische en mooiste plekjes op de wereld.
Deze game heeft bij mij de gamer weer naar boven gebracht en daar wil ik Ubisoft voor bedanken. Zij hebben echt hun best gedaan om deze game ver boven alle andere games uit te laten steken.
PU veel succes verder met jullie top blad :)

Nico | Scherpenzeel

Ubisoft zegt: niets te danken, want we hebben die game helemaal niet gemaakt.

KAPOTTE CONSOLE

Hey alles goed allemaal? Ik heb gehoord dat je de PS3 al kan bestellen bij Bart Smit maar ik heb toen ook een Xbox 360 besteld maar die was kapot toen ik hem ophaalde en ik moest wachten totdat ik een nieuwe kreeg. Mijn vraag is: zal dat ook gebeuren bij de PS3?

Melvin | Internet

Nee hoor, we hebben net het nieuws binnen gekregen dat de PS3 absoluut nooit stuk kan gaan.



■ WII



Hey PU dudes,
Zo vlak voor de E3 zal, zoals jullie zelf al aangaven, het geruchtenmachientje in de bizz flink op toeren lopen. Nintendo heeft toegezegd dat zij op de E3 heel wat over de Wii willen delen met alle belangstellenden.
Waar het mij om gaat: is er straks een link tussen de DS en Wii? Bij de GBA en Cube was dit ook al het geval, alleen was dat een goedkoop idee om van die kabeltjes te verkopen en GBA en Cube spellen die met elkaar in verbinding kunnen staan, zoals Metroid Fusion en Metroid Prime.
Wat ik graag zou zien, is dat de DS en Wii draadloos kunnen communiceren en vele gegevens kunnen uitwisselen via o.a. Wi-Fi Connection. Hoe denken jullie daarover? Op het moment kan ik niet echt goeie voorbeelden bedenken, maar als jullie die kale koppies effe bij mekaar steken komen er wel een paar goeie ideeën naar buiten.
Overigens ben ik al een aantal jaren abonnee en lees de PU met veel plezier.

Jeroen te Hennepe | Elbergen

De Wii en de DS gaan zeker met elkaar communiceren én draadloos. Hoe en wat je er allemaal mee kunt doen, is alleen nog niet bekend maar het gaat vast om gemakkelijk uitwisselen van gegevens, waardoor je nieuwe levels vrij kunt spelen en dat soort zaken. Check ook even de E3 special; daar vind je interessante info over de Wii. Maar draadloos communiceren is toch niks bijzonders? Zelfs varkens kunnen het.

BURNING CRUSADE

Hey PU crew!
Toen ik laatst even vrije tijd over had, omdat mijn WoW speeltijd zijn einde had bereikt, (wat natuurlijk altijd gebeurt op een sááie zondagochtend, zodat ik niet meteen naar de winkel kon rennen om een nieuwe te kopen, en me dus voor de rest van die dag zou gaan vervelen) trok ik eens een (zéér) oude PU van mijn broer uit de kast, omdat ik meende dat daar een Special Report in stond over WoW The Burning Crusade. Ik had dit al eerder gezien, maar daar toen niet zo veel aandacht aan besteed omdat ik toen te druk was met WoW verkennen en spelen.
Het was een flink artikel dus ik ging er eens goed voor zitten, en dat was maar goed ook want toen ik het kopje NIEUWE GEBIEDEN tegenkwam en eens goed doorlas kwam ik bijna klaar! Vooral het stuk waarin informatie stond over de Caverns of Time deed mijn hartje sneller kloppen.
Ik speel WoW nu al een tijdje en ben redelijk verslaafd ;) Maar het is niet zo dat ik zeven Lvl60 personages heb; ik zou het wel willen maar dat lukt me niet, ben veel te ongeduldig en steeds als ik een nieuw personage maak, denk ik: "Met deze gaat het lukken, met deze speel ik tot level 60!", maar voor dat ik level 15 bereikt heb, ben ik waarschijnlijk alweer een nieuwe begonnen. Ik heb dus ook alles al geprobeerd (waarvan mijn Undead Rogue mij nog het meest bevalt) en wacht dus met smart op WoW The Burning Crusade.
Ik vind alleen wel dat het erg lang op zich laat wachten, als jullie er in 2005 december (want zo oud was de PU waarin het artikel stond geloof ik) al zoveel over de game wisten, wordt het dan niet eens tijd dat hij uitkomt? Ik heb er verder ook geen verstand van dus misschien overdrijf ik ook wel wat.

Bas | Kaatsheuvel



Je overdrijft wel wat. Hopelijk horen we tijdens de E3 meer over de verschijningsdatum. Waarom ga je tot die tijd niet in dat real-life sprookjesbos bij jullie in je Undead Rogue pakje rondbanjeren?

★★ KORTE VRAAGJES ★★

Yo gasten,
Ik heb een paar vraagjes voor jullie.
1. Wanneer denken jullie dat de Wii uitkomt?
2. Hoeveel gaat ie kosten volgens jullie?
3. Is het waar dat de PS3 en de Xbox 360 krachtiger zullen zijn dan de Wii?
4. Wat was de laatste GBA-game die van jullie een Gold Award kreeg?
5. Komt er een opvolger van de GBA?
Jullie blad is extreem cool! Greetz,

Koen Kleiberg | Den Haag

1. We verwachten de Wii ongeveer gelijktijdig met de PS3, dus rond november dit jaar.
2. We hopen een stuk minder dan de PS3 of Xbox 360; zo rond de 250 Euro.
3. Krachtiger wel, maar de Wii zal natuurlijk wel heel andere spellen hebben. Je bestuurt ze immers anders.
4. Dat moet Fire Emblem zijn geweest.
5. Waarschijnlijk wel.

Hey PU redactieleden!
Ik heb een paar vraagjes voor jullie, waar ik nergens anders een goed antwoord op kan vinden. Ik hoop dan ook dat jullie ze voor mij kunnen beantwoorden.
1. Komt er ooit een Max Payne 3?
2. Is er al iets bekend over de releasedatum van die andere Remedy-game: Alan Wake?
3. Denken jullie niet dat de PS3 vanwege de opslagruimte van Blu-Ray (50Gb), een groot voordeel heeft op de Xbox 360 (die gebruik maakt van DVD's waar maar 4,7Gb op past)?
4. Er zou toch een console komen die PC-games kon afspelen? Daar heb ik tenminste iets over gehoord. Komt dat ding nog of kunnen we 'm wel vergeten?
Alvast bedankt,

Kees-Hendrik Schaapsma | Internet

1. We durven het niet met zekerheid te zeggen.
2. Nog helemaal niets.
3. De opslagcapaciteit zal zeker een rol spelen maar ook de harde schijf die bij iedere PS3 aanwezig is, zal in dat geval voor ontwikkelaars vele mogelijkheden bieden. Dit levert aan de andere kant ook wel weer meer ontwikkelingstijd op.
4. Ja de Phantom heet die, maar van dat spookje is niet veel meer vernomen.

Beste PU gozertjes een paar korte vraagjes:
1. Als je een Nintendo DS hebt, kun je dan spellen uit Japan spelen of heb je daar iets van een freeloader voor nodig?
2. Weten jullie waarom Stargate sg1 the Alliance is gestopt?
3. Komen er ook nog spellen van Bleach of Naruto uit in Europa?
Voor de rest, ga zo door jullie maken een kicken blad!

Jaromir van Hofwegen | Internet

1. De Nintendo DS is net als de PSP regiovrij, je kunt dus zowel Japanse, Europese als Amerikaanse spellen op iedere DS of PSP spelen.
2. Misschien was de vrouw van de lead programmer chronisch ongesteld? Geen idee dus...
3. Ubisoft heeft een deal gesloten waarin ze de game op de Xbox 360 uit gaan brengen. Of ze ooit spellen op andere platformen gaan uitgeven is nog maar de vraag.

Ik ben echt een mega fan van Power Unlimited, ik heb elke Power Unlimited thuis liggen en hoop dat jullie nog lang blijven doorgaan met het maken van het blad.
Ik heb een paar vragen voor jullie.
1. Weten jullie wanneer Syphon Filter: Dark Mirror in Nederland uitkomt?
2. Welke game vinden jullie beter: SOCOM Fire Team Bravo of Splinter Cell Essentials?
3. Wanneer komen de nieuwe updates voor de PSP?
Ik hoop dat jullie mijn vragen beantwoorden. Laterz,

Niels Coomans | Hoek van Holland

1. De releasedate van Syphon Filter is nog niet bekend, we verwachten ergens in de zomer. Echter, de betere gamespeciaalzaak heeft vermoedelijk al een Amerikaanse versie in de schappen liggen. Dan betaal je ongeveer 10 Euro meer, maar je hebt hem wel eerder.
2. Wij gaan voor Socom.
3. Vermoedelijk deze lente en anders rond de zomer, maar wat we dan precies kunnen verwachten is nog onduidelijk.



150X PU

WELKE REDACTEUR UIT HET VERLEDEN MAG VAN JOU METEEN TERUGKOMEN EN WAAROM?

BORIS
Dre. Ik denk dat hij echt veel heeft toegevoegd aan de PU.

JJ
Dre. Puur vanwege zijn ijzersterke humor.

ED
Ben de Dood. Een goede schrijver, die ook nog eens op tijd inleverde; een unieke combinatie.

STEVEN
Mag ik 1 Dre van u.

JAN
Skate natuurlijk. Ik mis nog steeds zijn special reports en filosofische beschouwingen over footies.

JURJEN
Skate. Da's gewoon een bijzonder aardige jongen.

NIELS
Jan! Oh, hij zit er nog? Dan Dre, enkel en alleen al vanwege z'n fotostrips.

MURIËLLE
Dre. Hij is echt knettergek en houdt wel van een feestje. Ik vond het echt heel erg dat ie vertrok.

MINI-NIELS
Kees de Koning. Zijn Mortal Kombat reviews waren onvergetelijk.

JEROEN
Skate, we krijgen zoveel footie manager games... en niemand die ze wil doen, geintje. Skate schreef echt toffe stukjes.

KIEK, HET IS JURJEN

Zo'n 150e nummer dwingt een mens tot een duik in zijn verleden. En dus haalde ook Jurjen zijn oude PU's, agenda's en fotoboeken van zolder. Kwam hij drie kiekjes tegen van zijn allereerste bezoek aan een videogamebeurs. Dat was de allereerste E3 ooit gehouden, die van 1996, deze maand precies tien jaar geleden. Vreemd genoeg poseert de Assenaar niet op de Nintendo-stand, maar bij de Batmobile van Batman Forever, op de motor van Judge Dredd, en tussen twee andere kwajongens.







QUIZ KEN JE PU?

Honderdduizenden gamers hebben de afgelopen jaren voor kortere of langere tijd de PU gelezen, en daardoor een band met het blad opgebouwd. Maar hoe sterk is die band? Ben je een casual PU'er of een hardcore PU'er? Deze quiz zal het aantonen.

1: Noem drie dames die voor de PU gewerkt hebben.
2: Wat is Skate's favoriete voetbalteam?
3: Wie van de huidige PU-redactie heeft een Nintendo logo op zijn been getatoeëerd?
4: Noem twee van de vier PU-chiefs.
5: Welke game-serie sierde het vaakst de cover?
6: Wat is de naam van de strip over het mannetje dat steeds zijn vinger in zijn neusgaten stak?
7: Wat was het favoriete genre van Kees?
8: Wat was de naam van de befaamde lezer die zeer regelmatig kritische post naar de PU zond? Hij kwam uit Groningen.
9: Hoe heette de rubriek waarin we met BN'ers gingen gamen?
10: Aan welke MMORPG is Steven verslaafd?
11: Wie mocht als eerste de PS2 checken?
12: Welke crimineel goede, stealthy action adventure is Jan's favo gameserie?
13: Wie mocht als eerste Nederlander de Xbox checken in Las Vegas?
14: Welke genre games reviewde Sara doorgaans?
15: Wat is Ed's favo rally-serie?
16: Wie doet vandaag de dag de racegames bij de PU?
17: Welke game met een vis in de hoofdrol gaf Dre ooit een krankzinnige 90?
18: Hoe is Jeroen aan zijn baan bij de PU gekomen?
19: Over welke shooter-serie van Ubisoft is Boris de laatste tijd lyrisch?

Zie voor de antwoorden pagina 14



Nigel Mansell Indycar (1994)
Formula One (2005)

150 X PU: DE HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN

Het was 'a hell of a job': alle PU's vanaf 1993 checken en de opvallendste shit eruit halen. Toch vertelden Steven, J.J. en Jurjen, achteraf dat ze er heel veel plezier aan hadden beleefd. Hopelijk geldt hetzelfde voor jullie.

PU 1 - JULI 1993

Hoogtepunt: Het eerste écht geslaagde 3D-consolespel Star Wing krijgt zeer terecht een 9,6.
Dieptepunt: Super Mario Kart, één van de leukste racegames aller tijden, krijgt van Bjørn slechts een 6,5 omdat het spel "behoorlijk moeilijk" is.
Lachen: Dezelfde Bjørn geeft Escape from Cyber City (een niet zo bijzonder interactief tekenfilmpje voor Philips' CD-i) een 10.
De redactie: "Hiermee verklaren we ons nieuwe blad feestelijk en plechtig voor geopend."



PU 2 - SEPTEMBER 1993

Hoogtepunt: Lost Vikings biedt een meesterlijke mix van platforms en puzzels, en wordt daarvoor beloond met een 9,5.
Dieptepunt: De overhypte Sonic-wannabe Bubsy krijgt een 9 in een Preview. Bjørn weer.
Lachen: In de allereerste Yo! Post staat een bozige brief van ene M. uit G.
M. uit G.: "Dat logootje van jullie is meer iets uit Sesamstraat of zo."



PU 3 - OKTOBER 1993

Hoogtepunt: In Yo Post is een lezertekening geplaatst van een elkaar vriendschappelijk omhelzende Mario en Sonic. Een vooruitziende blik?
Dieptepunt: Bjørn geeft Bubsy nu ook in de review een 9; "één van de beste platformspellen die ik ken!". Tssss...
Lachen: Voor het eerst worden foto's van de redactieleden geplaatst. De pagina heeft veel weg van een opsporingsbericht.
Nieuws: "Atari's nieuwe superwapen heet... de Jaguar".



TOP 3 FAVO CONSOLES ALL TIME?

BORIS
1. Dreamcast
2. Xbox 360
3. Commodore Amiga

JJ
1. Xbox 360
2. Dreamcast
3. Game Boy Advance

ED
1. PlayStation 2
2. PSP
3. Game Boy

STEVEN
1. SNES
2. NES
3. PlayStation

JAN
1. Playstation 2
2. Xbox
3. GameCube

JURJEN
1. NES
2. SNES
3. Nintendo DS

NIELS
1. PC als dat mag, anders Xbox 360
2. Playstation 2
3. Commodore 64

MURIËLLE
1. Xbox 360
2. Playstation 2
3. Nintendo DS

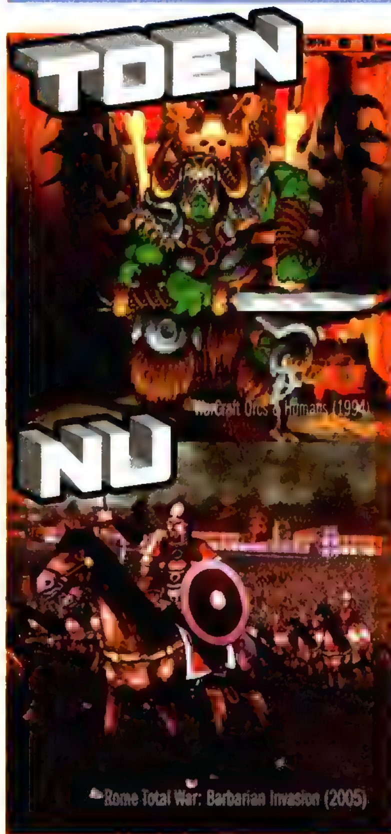
MINI-NIELS
1. SNES
2. PlayStation 2
3. Nintendo DS

JEROEN
1. SNES
2. PlayStation 2
3. Nintendo DS

PU-HALL OF FAME

In de afgelopen 150 nummers hebben we heel wat hardware in onze knuisten gehad. Ga er maar even voor zitten: 3DO, CD 32, CD-I, Dreamcast, Game Boy, Game Boy Advance/SP/Pocket/Color, GameCube, Game Gear, Gizmondo, Jaguar, Lynx, Master System, MegaDrive, Neo Geo Pocket Color, NES, N-Gage, Nintendo DS, Nintendo 64, Nintendo Wii, PC, PSone, PlayStation 2, PSP, Saturn, Sega CD, Super NES, Wonderswan, Xbox, Xbox 360.





WarCraft Orcs & Humans (1994)
Rome Total War: Barbarian Invasion (2005)



The Elder Scrolls: Arena (1994)
Elder Scrolls: Oblivion (2006)

WIST JE DAT...

- We inmiddels meer dan 6000 games heb-ben ge(p)reviewed.
- De PC de meeste games heeft opgeleverd.
- En de N-Gage de minste.
- Het cijfer 8 (van 80 tot 89) het meest gegeven werd.
- Ongeveer 20% van de games een onvol-doende kreeg.
- Jan in al die jaren de meeste (p)reviews heeft geschreven.
- En Jort de minste. Wie? Jort? Precies!
- Action adventure het meest beschreven genre is.
- En de flightsim het minst.
- Ed 144 van de 150 nummers heeft meegemaakt.

VETSTE TRIP OOIT?

BORIS
De eerste E3. Lachen en zuipen met de hele crew in LA. Beter!

JJ
Een paar dagen rondlopen bij de Formule 1 (bij Renault in de fabriek, bij Jordan in de pits). Het F1-virus heeft me nooit meer losgelaten.

ED
Voor V-Rally ben ik ooit naar Finland geweest. Daar heb ik met Ari Vättanen een paar onver-getelijke rondjes gereden.

STEVEN
De eerste Tokyo Game Show. Ik wilde altijd al naar Japan dus dit was voor mij een heel bij-zonder moment.

JAN
Bezoek aan de George Lucas Skywalker Ranch... en de trip naar Shanghai voor Splinter Cell.

JURJEN
Ik was net bij de PU toen ik voor Acclaim naar Austin in Texas mocht. Paar daagjes feesten en beesten, ik had het zo naar mijn zin dat ik niet eens meer weet voor welke game dat was.

NIELS
De Xbox launchparty in Cannes, met als loka-tie de villa van Pierre Cardin, en Carl Cox die was ingevlogen om wat plaatjes te draaien...

MURIËLLE
Honderd jaar geleden ging ik naar Seoul, Korea voor de World Cyber Games. Behalve dat we in een lekker hotel zaten, dat Seoul een supertoffe stad is en de WCG vet was, hadden we gezelschap van Dre en Ed. Tsja dan is het natuurlijk altijd feest.

MINI-NIELS
Dat blijft de Ocarina of Time-trip. Ik mocht de nieuwe Zelda alvast spelen in een middel-eeuws dorp, waar ik ook nog eens Jurjen voor het eerst ontmoette.

JEROEN
De E3 is toch wel de vetste trip.

PU 4 - NOVEMBER 1993

Hoogtepunt: Ecco The Dolphin krijgt van Adam een verdiende 9.
Dieptepunt: De overduidelijk waardeloze Zelda-aftreksels 'Link' en 'Zelda: The Wand of Gamelon' (CD-i) worden door Bjørn beide met een 9 de hemel in geprezen.
Lachen: Radioluisteraars worden opgeschrikt door onze eigen Power Rap: "Yo, cyberdude, grab a joystick, you are on a mission. Homework... bad decision." Eh... bad decision indeed.
David: "Het spel Aladdin symboliseert een nieuw tijdperk in gaming".



PU 5 - DECEMBER 1993

Hoogtepunt: Het prachtige vechtspel Samurai Shodown voor de "krankzinnig dure" Neo Geo krijgt terecht een 9,5.
Dieptepunt: Bjørn geeft Attack of the Killer Tomatoes een 8: "één van de betere NES-platformspellen!"
Lachen: De tweeling Frank en Ronald de Boer (toen 23 jaar) testen Eric Cantona Football Challenge.
Yo Post: "Jullie blad valt steeds uit elkaar, omdat er maar twee kleine klote nietjes in zitten".



PU 6 - JANUARI 1994

Hoogtepunt: Voor de eerste keer heeft Power Unlimited een restyle ondergaan.
Dieptepunt: Op de middenpagina's een oerlelijke jaarkalender met aan de bovenkant de volstrekt onbegrijpelijke tekst 'R = BEEN'. Navraag leerde ons dat het de bedoe-ling was om R = R EEN JARIG te lezen.
Lachen: Als je lid wordt van PU krijg je een afzichtelijk duikhorloge met maar liefst tien functies, waaronder "digitale tijdsweergave".
Adam: "De makers van CD-i en 3DO zien in hun apparaten een weg naar een nieuwe vorm van entertainment: intertainment".





ALS JIJ HET VOOR HET ZEGGEN HAD, WELKE STOKOUDE GAME ZOU JE GRAAG OPGELEUKT OP DE NEXT-GENS ZIEN?

BORIS
Defender of the Crown.

JJ
Grand Prix 2 van Geoff Crammond.

ED
Micro Machines. Dat stamt uit 1993 en is de perfecte partygame!

STEVEN
Eh, heb je even. Maar vooral Strider en Wonder Boy zie ik wel zitten.

JAN
Out Of This World een PC (DOS) adventure uit 1991, wat een sfeer en wat een fantasie...

JURJEN
Battle of Olympus! In dat NES-spel moest je door het oude Griekenland reizen om mythologische monsters te verslaan enzo, op een Zelda-achtige manier. Laat ze daar maar eens wat moois van maken!

NIELS
Hmm, lastige... denk Golden Axe of The Way of the Exploding Fist, maar dat heeft puur met jeugdsentiment te maken...

MURIËLLE
Duke Nukem, dat lijkt me tof. Maar ja, die game heet onderhand Duke Nukem: It Takes Forever in de volksmond.

MINI-NIELS
Kid Icarus, de verticale platformer. God of War was geweldig, maar Nintendo kan vast ook iets heel cools doen met het Grieks-mythologische thema.

JEROEN
Een first-person variant op Castlevania Symphony of the Night voor de Wii.

MIJN RELATIE MET DE PU: VAN HAAT NAAR LIEFDE

Ondanks de sloten alcohol die de afgelopen dertien jaren de doorstroming van mijn bloed mochten versoepelen, kan ik het me nog merkwaardig goed herinneren.
De eerste PU in de winkel. Die met Starwing op de cover.
Ik werkte in die tijd voor een soort van concurrerend blaadje dat Club Nintendo heette, maar dat nam niet weg dat ik dat nieuwe computerspellenblad graag aanschafte en met enig goedkeurend gemompel de besprekingen doornam.
Anders dan bij het veredelde fanboekje waar ik voor schreef, stond de PU vol uitgesproken meningen en kritische noten, en dat kon ik wel waarderen. Totdat... Totdat ik op pagina 55 was beland en zag dat het absolute meesterwerk Super Mario Kart door Björn met een 65 werd afgescheept omdat 'de besturing van de kartwagentjes erg moeilijk' zou zijn.
Sindsdien was het voor mij duidelijk: PU is een kutblad.
Stiekem keek ik het blad nog wel eens in als ik het ergens zag liggen, maar een liefhebber ervan ben ik niet meer geworden.

MAFKEZEN

Ik werd wel liefhebber van de redactieleden. Want omdat ik voor allerlei vage blaadjes (Games+, Free, Nieuwe Revu) en tv-programma's (Tros Formule 1, Wordt Vervolgd, Game Force 1) bleef werken, kwam ik die jongens zeer regelmatig tegen op trips en feestjes. Aangezien in die tijd de meeste reguliere gamesjournalisten gebukt gingen onder een chronische über-introvertiteit - en onder 'een feestje bouwen' iets verstonden als extra laat opblijven en met een fles Sprite op de hotelkamer hangen - was het voor mij altijd prettig om een van die mafkezen van de PU tegen het lijf te lopen. Want dan werd het altijd gezellig, inclusief een vleugje overdreven extravertie en decadentie, gevoed door de sloten alcohol waar ik het eerder al over had, precies zoals ik het graag zie.
Ik was met Bjørn in een Duits museumdorp, zwierf met Boris door nachtelijk Parijs, vloog met Dre eersteklas naar Frankfurt, jatte bier voor de hele PU-crew in LA, en langzaam maar zeker begon mijn respect te groeien, niet alleen voor de redactieleden maar ook voor het blaadje dat ze maakten.
Wat volgens mij alles had te maken met het feit dat – net als de redacteuren – ook het blad daadwerkelijk wat beter en meer volwassen was geworden, maar wellicht is het andersom en ben ik wat meer naar het infantiele gaan neigen.
Uiteindelijk kwam het onvermijdelijke moment dat ik onderdeel werd van de PU en de rest is geschiedenis.
Als ik nog wel eens iemand hoor zeggen dat de PU een kutblad is, dan kan ik dat vanuit mijn achtergrond dus best begrijpen. Maar het is nu wel MIJN kutblad, waar ik met liefde voor werk.

JURJEN



KUN JE JE NOG EEN MOMENT HERINNEREN DAT JE BEZIG WAS MET IETS VOOR DE PU EN DAT HET HELEMAAL FOUT GING?

BORIS
Nee, ik heb altijd alles onder controle en ik ben me altijd volledig bewust van de deadline.

JJ
Ik heb ooit een special van een paginaatje of zes met één knop op de delete-toets weggeflikkerd.

ED
Het is soms een zegen dat ouderdom en drankgebruik je geheugen aantast.

STEVEN
Niet echt, maar misschien dat Ed het daar niet mee eens is...

JAN
Ik ging ooit een keer doodleuk op vakantie terwijl ik nog zeven pagina cheats in moest leveren. Ed was not amused.

JURJEN
Mijn enige fout is mijn arrogantie, maar dat krijg je al snel als je nooit fouten maakt.

NIELS
Nee, natuurlijk niet. Dat soort shit blokkeer ik gelijk!

MURIËLLE
J.J. en ik zijn vorig jaar naar de ECTS geweest ter inspiratie voor de Gameplay. Maar het was zo kut dat we halverwege zijn gaan shoppen.

MINI-NIELS
Ik heb een heel slecht geheugen voor dat soort dingen... vraag maar aan Ed :-)

JEROEN
Perfect Dark kwam binnen voor de N64 en moest even in twee dagen gespeeld en geschreven worden. En ik had nog nooit op de N64 gespeeld... het cijfer was dan ook veel te hoog...

PU 7 - FEBRUARI 1994

Hoogtepunt: Doom ("een virtual reality adventure") krijgt van Ben een 9,5.
Dieptepunt: Het flutspel Cliffhanger (van de gelijknamige film met Stallone) wordt door Ben terecht afgezeken. Maar waarom dan toch nog een 6?
Lachen: In het midden een aantal genummerde stickers van Street Fighter II, van het soort dat je in een verzamelalbum moet plakken.
Nintendo-directeur Herman Troost (over de discussie geweld in games): "Onze spullen zijn veiliger dan driewielertjes".



PU 8 - MAART 1994

Hoogtepunt: Voor het eerst een cover die als heftig, agressief, danwel schadelijk voor de tere kinderziel kan worden opgevat.
Dieptepunt: PU stapt stevig in de hype omtrent Virtual Reality.
Lachen: Briefschrijver M. uit G. heeft zich inmiddels bekend gemaakt als Marcel uit Groningen, en post dit keer voor het eerst onder de naam die hem een cultstatus zou opleveren: Mortal Marcel.
Mortal Marcel: "Hier ben ik weer om jullie waardeloze leventjes zuur te maken".



PU 9 - APRIL 1994

Hoogtepunt: David noemt Secret of Mana een topper onder de Role Playing Games. Goed gezien, David.
Dieptepunt: Virtual Reality: de belangrijkste uitvinding sinds de uitvinding van de taal? Yeah, right.
Lachen: De redacteuren maken nog de bijschriften i.p.v. Ed; echt leuk zijn ze dan ook niet.
Bjørn (over Castlevania): "Ik weet niets over hoeveel stages enzo er zijn, probeer het eens uit, zou ik zeggen".



EFFE BIJPRTATEN MET...

BEN DE DOOD [REVIEWER VAN 1993 T/M 1997]

Ben de Dood was een van de redacteuren die vanaf nummer 1 lang gezichtsbepalend is geweest voor het blad. Na diverse omzwervingen in de bladenindustrie, waaronder het hoofdredacteurschap van het inmiddels ter ziele gegane PC Zone Benelux, is hij nu hoofdredacteur van het vakblad Muziek & Beeld. We tackelden hem voor een paar vragen.

PU: Afgaande op de cijfers van vroeger – de 98, 99 en 100 scores vlogen de lezers maandelijks om de oren – zou je je kunnen afvragen: "Was vroeger alles beter?"
Ben: De games waren natuurlijk helemaal niet beter. Het is een bekend misverstand. Men stelt dat alleen de graphics en het geluid zijn verbeterd maar er is wel degelijk het een en ander veranderd. De gameplay is in veel huidige games natuurlijk stukken ingewikkelder en complexer. Daarbij komt dat we in die tijd niet zo heel veel gewend waren. We waren altijd weer blij als er een game binnenkwam op de redactie die we 'mochten' spelen. In dat licht bezien was je al snel geneigd hoge cijfers uit te delen.
Tegelijkertijd is er ook weer niet zoveel veranderd. In een van de allereerste games ooit, SpaceWar uit 1962, was de opdracht vijandelijke tegenstanders op te sporen en te vernietigen. Als je kijkt naar je opdracht in Doom 3...

PU: Wat vind jij de belangrijkste of opmerkelijkste verandering in 150 nummers PU?
Ben: Het opmerkelijkste vind ik dat vroeger de PU redacteuren vonden dat ze heel brutaal waren. Als ik nu lees wat er soms in het blad staat, dan zijn de PU redacteuren tien keer brutaler geworden. J.J. die met een kop boven een verhaal stelt: 'Electronic Arts Moet Zich Diep Schamen', dat zou in onze tijd om allerlei verschillende redenen niet gekund hebben. De huidige redactie heeft dan ook enorm veel ervaring en stelt keiharde eisen aan de industrie. Wij waren met terugwerkende kracht een stuk bescheidener.



PU: Hoe zie jij het 200e nummer van de PU ?
Ben: Het lijkt me leuk om de 200e PU op oprolbaar digitaal papier te lezen. Met alle interactieve gemakken van een computerbeeldscherm. Oprolbaar digitaal papier begint de labatoriumfase uit te groeien. Dus wie weet...



WIST JE DAT...

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

WELKE VERANDERING DOOR DE JAREN HEEN VIND JE EEN ZEGEN VOOR DE GAMESINDUSTRIE?

BORIS
Online gameplay.

JJ
HDTV.

ED
Ik ga, heel banaal, voor graphics.

STEVEN
Tja, het hele MMO gebeuren heeft natuurlijk wel een heeeeele grote impact, die nog veeeeel groter zal worden.

JAN
3D graphics.

JURJEN
Toen ik begon met gamen konden spellen meestal niet gesaved worden, op z'n best maakte een ingewikkeld password-systeem het mogelijk je vorderingen op te slaan. Daar zijn we nu gelukkig van af.

NIELS
Online gamen.

MURIËLLE
De inventiviteit van Nintendo vind ik een zegen voor de gamesindustrie. Donkey Konga, de DS maar ook spellen als BrainTraining en Nintendogs.

MINI-NIELS
De grote verscheidenheid aan gamers. Je hebt De Sims-spelers, je hebt World of WarCraft-nerds, je hebt Japanse RPG-fanaten, je hebt Nintendo-fanboys, je hebt academische ludologen, je hebt gasten die met een PSP lopen te pronken alsof het een sieraad is, en noem maar op. En dat is goed!

JEROEN
Het analoge pookje, dit opende heel wat nieuwe paden die door de ontwikkelaars bewandeld konden worden.

PU 10 - MEI 1994

Hoogtepunt: Virtual Racing wordt veertien uur achter elkaar gespeeld, wat resulteert in een "PU-stijl" dialoog van vier pagina's tussen Bjørn en Adam.
Dieptepunt: De hoofdprijs van de grote PU-wedstrijd is een Amiga CD32-speler. We hebben met terugwerkende kracht medelijden met de winnaar.
Lachen: Die wazige, groengrijze screenshots van Game Boy-spellen... Blij dat we daar niet meer naar hoeven kijken.
Nieuws: "Het is boeiend om te zien hoe Sega en Nintendo, de twee alleenheersers in videogameland, zich wapenen voor de multimediale toekomst".



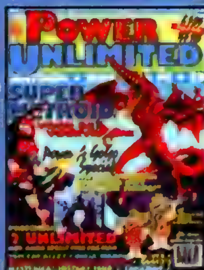
PU 11 - JUNI 1994

Hoogtepunt: N.a.v. het WK voetbal wordt een dik dozijn voetbalspellen getest, oplopend van een 2 (Sensible Soccer op de Game Gear) tot een 9,7 (World Cup USA 94).
Dieptepunt: De hype rond het misbaksel Rise of the Robots neemt een aanvang in het nieuws.
Lachen: Mortal Marcel stuurt een foto van hemzelf, met bandana, zonnebril en vadsig pubersnoetje
Mortal Marcel: "Ziet dit er als een boertje uit? I don't think so".



PU 12 - JULI / AUG 1994

Hoogtepunt: Super Metroid op de cover! Het cijfer van 9,2 is naar de maatstaven van toen echter wat aan de lage kant.
Dieptepunt: Het volstrekt irrelevante schietspelletje Battle Corps krijgt van Thomas een 9,5 vanwege de "ontzettend gave muziek".
Lachen: Power Unlimited laat Ms Pac-Man op de Game Boy testen door Anita van 2 Unlimited. Hoe hebben we het kunnen verzinnen.
Eeuwig leven: "Deze maand publiceren we ook een tip die weliswaar niet bij ons werkte, maar bij de inzender blijkbaar wel".





WELKE VERANDERING DOOR DE JAREN HEEN MAG VAN JOU METEEN WEER ONGEDAAN WORDEN GEMAAKT?

BORIS
STEAM!

JJ
De dood van de Dreamcast.

ED
Ik leef niet in het verleden. Tenminste niet in vragen van "als dat" of "heb je ergens spijt van"

STEVEN
De relatief hoge prijzen voor games.

JAN
De Nintendo 64 controller is nog steeds de lelijkste controller tot op heden...

JURJEN
De splitsing in drie bezittenswaardige tv-consoles. Toen er nog maar twee waren, was het gemakkelijker een keuze te maken.

NIELS
Het makkelijker maken en minder uitdiepen van de gameplay om de massa zogenaamd beter te bedienen.

MURIËLLE
Ligt het aan mij of worden die games gewoon steeds duurder? Dat mag wel weer naar het gulden niveau worden geholpen.

MINI-NIELS
Dat er zoveel platformen zijn is goed voor de concurrentie, maar als je alle goeie games wilt spelen, en dus al die platformen moet aanschaffen, word je helemaal gek.

JEROEN
1080p en dan heb ik het over de resolutie van de games tegenwoordig.... het is zo jammer dat nu juist daar weer de nadruk op komt te liggen. Spellen op de DS zien er niet uit vergeleken met wat de next-gen te bieden heeft, maar ik geniet er echt behoorlijk meer van.

TOEN VOETBAL NOG EEN SPELLETJE WAS...

Alhoewel we allemaal liefhebbers zijn van nieuwe consoles, leeft er toch ook veel nostalgie op de redactie. We hebben nog steeds warme gevoelens voor de SNES, de Game Boy, de PSone, de Pentium 166 enzovoort.
Hoewel je niemand van ons zal horen roepen dat het 'vroegah' allemaal beter was, is het natuurlijk wel zo dat de gameswereld sterk veranderd is.
Games waren vroeger bovenal eenvoudiger om te maken. Waar een team van honderd man aan The Godfather sleutelde, kon je rond 1990 met een paar man een spel produceren. Open werelden waren onhaalbaar, online bestond niet, honderd man in beeld was onmogelijk en realistische 3D-beelden een utopie. En dus lag de sleutel naar het succes vooral bij gameplay.

SENSIBLE SOCCER

Dat werd weer eens duidelijk toen Codemasters langskwam met de nieuwe Sensible Soccer (wie Sensible Soccer niet kent, mag zich nu even schamen). Sensible Soccer startte het tootie-virus op de spelcomputer. Het was een razendsnel en emstig verslavend voetbalspel waar het accent niet lag op kennis van het spelletje, maar op vingervlugheid en reactievermogen.
Toen Codemasters aankondigde dat ze het spel uit de grafkist wilde halen, dachten we aan een slechte 1-april grap. Met een oude topper opleuken kom je niet meer weg tegenwoordig, daarvoor zijn FIFA en Pro Evo te sterk...
Maar er werd niks opgeleukt. Sensible Soccer op PC, PS2 en Xbox is zoals Sensible Soccer op de oude 16 en 32-bits consoles. Je ziet gekke mannetjes van bovenaf snel heen en weer pillen. Niks herkenbare toppers, het is slechts het veld, de bal, twee goals, 22 spelers, en de mogelijkheid om te passen, te passeren en te schieten.
Laten we eens een test doen: check de screens. Heb je nu nog interesse in SS?
a. Ja
b. Nee

Heb je a. geantwoord, dan ben je een echte gamer. Antwoordde je b. dan ben je een graphicshoer en mis je door je visuele instelling misschien wel een van de leukste sportgames van 2006. Want het is toch vet als je de bal na het schot zelf een curve kunt meegeven. Als je de keeper zelf kunt besturen. Als je vrije trappen tijdens het schot kunt buigen. Als diegene wint die de meeste skillz heeft op de controller. Nostalgie? Niks mis mee!





QUIZ KEN JE PU? ANTWOORDEN

1: Nancy, Muriëlle, Laura, Sara
2: NAC
3: Jurjen
4: Mat, Edwin, Mark, Niels
5: Tomb Raider
6: Qwifz
7: Beat 'em ups
8: Mortal Marcel
9: Profcheck
10: World of WarCraft
11: Bjørn
12: Thief
13: Mark
14: Sara reviewde geen games, zij deed de filmru- [illegible]
15: Colin McRae
16: J.J.
17: Seaman
18: Hij was stagiair
19: Brothers in Arms

15 punten of meer: Je eet, je ademt, je leeft PU. Waarschijnlijk ken de je levensloop van de diverse redacteuren beter dan die van je familie en zou je Ed als je vader willen.

10 t/m 14 punten: Je bent een fanatiek gamer en dus check je de PU. De rest van de bladen doet er niet [illegible]

5 t/m 9 punten: Je koopt de PU regelmatig, maar ligt er niet wakker van als je een nummer mist. Je doet het ook alleen voor de info want dat hele gedoe met die redacteuren die zo tof zijn, snap je niet.

0 t/m 4 punten: Zo heel af en toe koop je een PU. En dan ook alleen omdat er iets over de nieuwe GTA, FIFA of Need for Speed in staat. Voor de rest zal het je allemaal aan je reet [illegible]



PU 13 - SEPTEMBER 1994

Hoogtepunt: Vechtspellenfreak Kees gaat helemaal uit zijn dak met Mortal Kombat 2 en geeft de game een 10.
Dieptepunt: De PU wordt plots gedragen door een goedkoop aanvoelend, krantachtig soort papier. Het is nog net geen pleepapier.
Lachen: Eindredacteur Ed ontpopt zich tot een nijver spelbespreker. Hij geeft Pete Sampras Tennis een 8,5 en Combat Cars krijgt van hem een 8.
Nieuws: "Atari moet in korte tijd een flink marktaandeel veroveren, voordat Nintendo komt met Project Reality of 3DO in prijs gaat zakken".



PU 14 - OKTOBER 1994

Hoogtepunt: Kees schrijft een doorwrochte en kritische "bloedspecial" over vechtspellen.
Dieptepunt: Het meesterlijke Theme Park (PC) scoort niet hoger dan het toenmalige basiscijfer van de PU: een kale 8.
Lachen: Nieuwe abonnees krijgen een heuse PU- [illegible] briliante slogan "Nog geen abonnee? Dat is pet!"
Bjørn: "Ik was een vrij fantasieloos gevormd geval, met een tot schoppen uitnodigend uiterlijk".



PU 15 - NOVEMBER 1994

Hoogtepunt: Het prachtig vormgegeven Donkey Kong Country krijgt van Rene terecht een 9,6.
Dieptepunt: De Amiga CD wordt officieel doodverklaard.
Lachen: Een moeder uit Bergen op Zoom ontdekt de PU van haar zoontje en schrijft een boze brief.
Boze moeder uit Bergen op Zoom: [illegible] schadelijke gevolgen hebben voor de geestelijke ontwikkeling van de jonge mens. Het kan toch ook wel zonder bloedspatten, monsters, geesten en seks".



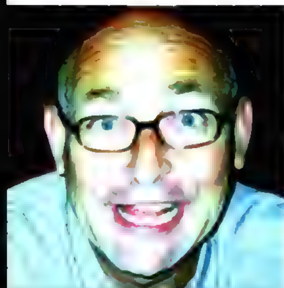
GAMES REALISTISCHER... MWOAH

Iedereen (ook wij) roept dat games realistischer zijn geworden. Maar is dat wel zo? Als je de screenshots uit oude PU's bekijkt, weet je dat deze stelling grafisch klopt. Maar inhoudelijk? Zijn de settings, de feiten wel zo realistisch?
Over deze kwestie werd onlangs een studiedag gehouden op de Universiteit Leiden. Het thema: 'Game over, geschiedenis en games.'
Wat blijkt? Naarmate developers steeds realistischer ogende historische games maken, komen er ook steeds meer fouten aan de oppervlakte. De wetenschappers vonden bij het bekijken van games als Call of Duty, Command & Conquer, Imperial Glory en Rome Total War talloze storende historische 'slordigheden'. We noemen er een paar:
In C&C gebruiken Russen een V2-raket. Die was dus van de Nazi's.
In Rome Total War (zie screen) is het Egyptische leger uitgerust met wapens van voor de komst van Alexander de Grote, de provincienamen kloppen niet en het Romeinse Rijk is intern meer verdeeld dan in het echt.
In Imperial Glory moet je de opvolger kiezen voor het keizerrijk uit Charles, Antoinette, Philippe of Anne. Echter, dat zijn niet de namen van de kinderen van Louis XVI noch Napoleon.
En zo konden ze nog wel even doorgaan. Kortom, de developers moeten snel een paar historici aannemen. En als er geen geld is, dan flikkeren ze er maar een graphic artist uit; met de beelden gaat het immers prima.



RONDJE REDACTEUREN

Volgens iedereen mocht een column-achtig iets van mij niet ontbreken in dit 150e nummer. Ik was er namelijk 'al vanaf het begin bij', zo sprak men bijna bewonderend.
Nou, die bewondering is niet zo op z'n plaats hoor; ik ben gewoon nooit weggegaan bij de PU omdat er bij de VNU niet één blad wordt gemaakt dat leuker is. Simple as that.
J.J. gaf me nog een suggestie voor een onderwerp: 'schrijf wie je de beste PU redacteuren vond in de afgelopen 150 nummers' (hij hoopte zeker dat ie ook in dat rijtje voor zou komen...).



STERK EN ZWAK

Ik zei tegen J.J. dat ik het niet zo'n goed idee vond om een lijstje te maken met de beste redacteuren; iedere redacteur heeft immers wel z'n sterke en zwakke kanten.
Skate schreef bijvoorbeeld erg goed, testte een game tot het gaatje maar... enfin dat weten jullie wel.
Dre was af en toe briljant, bij zijn verhalen had ik soms het gevoel van 'dit is nu precies zo'n verhaal dat alleen de PU heeft en alleen in de PU kan'. Toch vind ik dat Dre met zijn talent vaker van dergelijke verhalen had moeten schrijven.
De halve Amerikaan Marc Bencivengo vond ik niets. Een egotripper die als enige mijn kritiek op z'n artikelen niet wilde snappen. Achteraf bleek dat hij z'n stukjes in het Engels schreef en z'n Nederlandse vrouw het vertaalde; hij nam het dus in feite voor z'n vrouw op. Marc B was dan ook al snel exit.
Ben de Dood was heel goed; niveau Jurjen zelfs bij vlagen. Alleen is onze Assenaar iets humoristischer. Hoewel de "generaals review" van Der Tod en Der Clerc nog steeds een van de hoogtepunten uit de PU geschiedenis genoemd mag worden.
Tja, en dan had je nog Kees de Koning die artikelen schreef waarvan je na het lezen dacht: 'ik heb geen idee waar het over ging maar ik heb me kapot gelachen'. Inmiddels is Kees een succesvolle platenbaas en ik hoop dat ie die absurde humor nog steeds heeft.

PRAATSTOEL

Ik voel dat ik, nu ik eenmaal op m'n 'praatstoel' zit, nog heel wat ruimte zou kunnen vullen want natuurlijk weet ik me ook nog gasten als Adam, David, Thomas, Michael, Bas, Laura, Bjørn en nog zoveel anderen te herinneren, om nog maar te zwijgen over het huidige zooitje baklappen.
Maar ik ga kappen want ik vond dat schrijven over redacteuren eigenlijk helemaal niet zo'n goed idee...

ED

WAT VIND JE HET NEPSTE WAT ER IN DIE 150 NUMMERS HEEFT GESTAAN?

BORIS
De Pimp Squad was erg nep maar het verkeerd gebruik van straattaal irriteert me het meest.

JJ
Mijn eigen Boekensteun rubriek, waarin we walkthroughs bespraken. Zzzzzzz.

ED
We hadden ooit een rubriek "Boekensteun" die behoorlijk suf was en als je me een spreadje geeft, weet ik ook nog wel een stuk of driehonderd reviews te noemen....

STEVEN
Tja, dat hele mobile gaming was natuurlijk behoorlijk loos.

JAN
De judge Ed's waarin ik ongelijk kreeg. Ik heb namelijk altijd gelijk...

JURJEN
Die zogenaamde strip De Qwifz vond ik echt verschrikkelijk, wat een warrig gepruts, brrr, die pagina sloeg ik altijd snel om.

NIELS
Onze zelfgemaakte fotostrip is achteraf toch wel een behoorlijk dieptepunt...

MURIËLLE
Het interview met Di-rect voor Buzz. Ik haat Di-rect en vond dat het een band had moeten zijn met rock 'n roll. Gelukkig heb ik het met Dikke Dennis weer een beetje goed gemaakt.

MINI-NIELS
Bjørns review van Super Mario Kart op de SNES natuurlijk. Hoe die gast die klassieke game ooit een middelmatige score heeft kunnen geven, blijft voor altijd een raadsel.

JEROEN
Het cijfer voor Mario Kart...

PU 16 - DECEMBER 1994

Hoogtepunt: Voor het eerst zit er een extra boekje (Bitwars '95) bij de PU.
Dieptepunt: Voor een december-PU zijn er maar weinig bijzondere games aanwezig. Het hoogst scoort het 'aardige' Mickey Mania met 9.1.
Lachen: Veel boze brieven over de doodverklaarde Amiga CD. Het stadium van de ontkenning dient zich blijkbaar aan.
Michael: "Je kunt nog geen Doom spelen op Internet omdat dit netwerk de data nog niet snel genoeg kan verwerken. Maar dit zal spoedig veranderen".



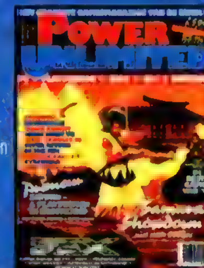
PU 17 - JANUARI 1995

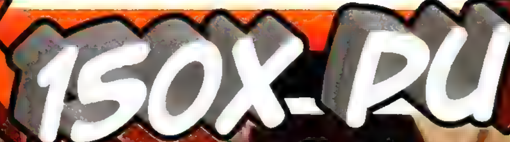
Hoogtepunt: Op de plaats van Ed's hoofd staat een plaatje van zijn pasgeboren dochtertje Martine.
Dieptepunt: Het waardeloze Rise of the Robots ontsiert niet alleen de cover, het wordt door Kees ook nog eens met een gulle 8 beloond.
Lachen: Er wordt heftig gereageerd op de brief van de boze moeder (zie PU 15). Onder andere in een brief van ene Niels 't Hooft (!).
Niels 't Hooft: "Ik ken haar zoon niet, maar het lijkt me dat haar jonge mens geestelijk erg veel te lijden heeft".



PU 18 - FEBRUARI 1995

Hoogtepunt: Voor het eerst verschijnt een afbeelding van de PlayStation in PU.
Dieptepunt: Het meesterwerk Final Fantasy III wordt door ene Laura (ook de vriendin van Ben) afgezeken met een 5,6.
Lachen: Laura (over Final Fantasy III): "Het enige dat nog wel te pruimen was, was de muziek, die zo onopvallend is dat ik het na een tijdje niet meer hoorde".
Uit de eerste grote PU-enquete blijkt dat het blad met een 9,1 wordt beoordeeld.





Mooie moskee om op te blazen.

Dat durft Ed nu niet meer

Echt een vriendelijke gast die John Romero.

Beau presenteert Power Unlimited Awards. Sorry.

[illegible] naar de door Jaap Stam gesigneerde bal



PU 19 - MAART 1996

Hoogtepunt: Het waardeloze Radical Rex wordt terecht de grond in [illegible]

Dieptepunt: [illegible] Clown is één van de meest [illegible]

Lachen: [illegible]

Nieuws: [illegible]

PU 20 - APRIL 1996

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: En natuurlijk stond de brievenrubriek [illegible]

Fan van Final Fantasy: [illegible]

PU 21 - MEI 1996

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible] wachten op Streetfighter 2, krijgen uiteindelijk een flutversie die op elk front ondergeschikt is [illegible]

Lachen: [illegible]

Bjorn: [illegible]

Ed 1995

Op de achtergrond Europees en wereldkampioen Thierry Henry. Op de voorgrond: JAN MEYROOS!!!

Ed met griep op z'n werk.

Bjorn

Boris laadt zich op voor een gepeperde review.

PU 22 - JUNI 1995

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

Dre (over Kirby's Dreamland 2): [illegible]

PU 23 - JULI / AUG 1995

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: Als potentiële system sellers voor de Ultra 64 werden titels als Cruis'n USA, [illegible] en Doom genoemd.

Nieuws: "Wanneer hij gaat komen is nog niet bekend, maar de kans dat de Virtual Boy in Nederland zal verschijnen is bijzonder groot".

PU 24 - SEPTEMBER 1995

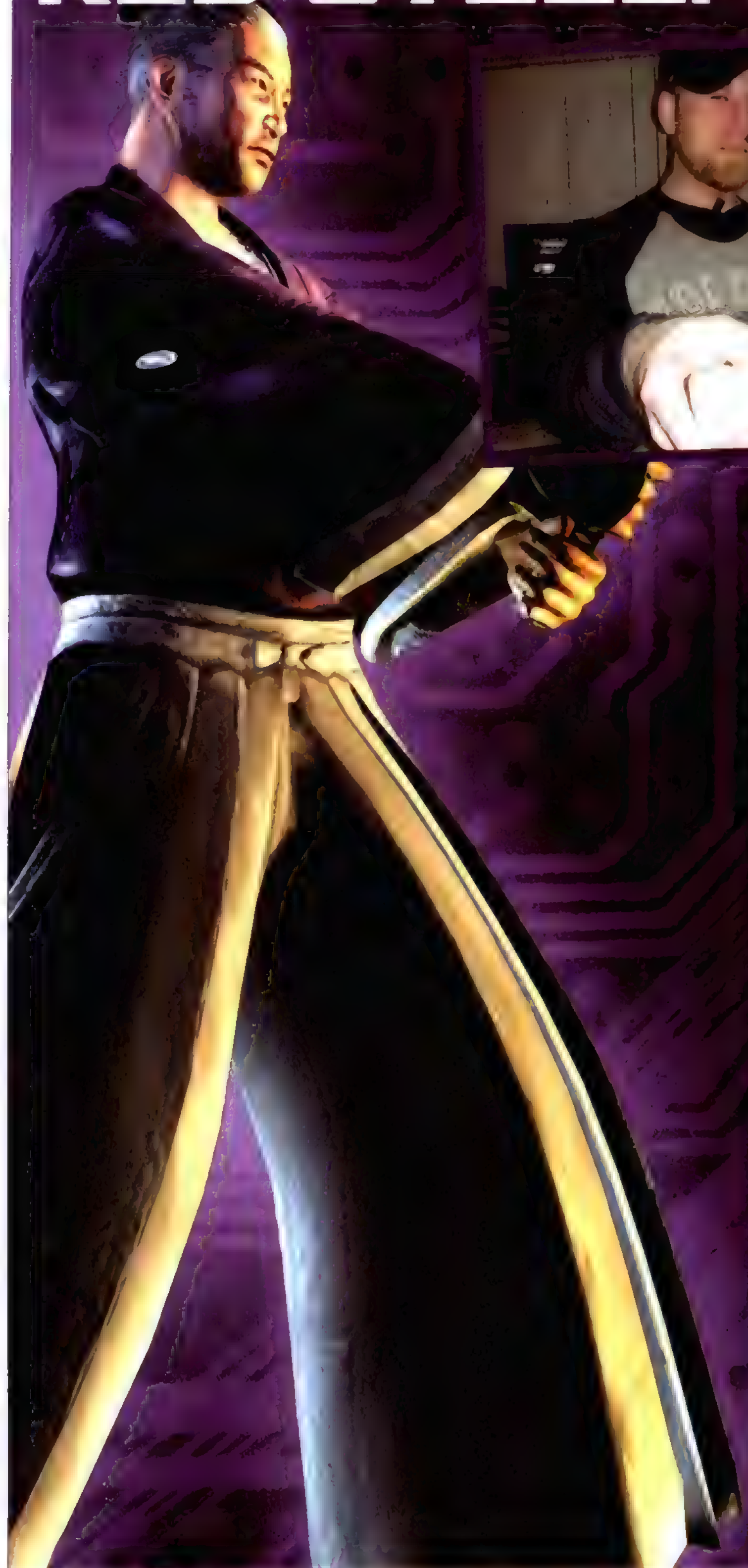
Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

Nieuws (over de prijs van Sega's Saturn): [illegible]

RED STEEL: DE EERSTE GAM



Een perstripje naar een ontwikkelaar om een nieuwe game te checken is natuurlijk altijd interessant maar als het de eerste game betreft die je voor de Wii te zien krijgt – wat dus ook betekent dat je voor de eerste keer met je grijpgrage klauwen aan de unieke controller mag zitten – word je natuurlijk helemaal wild als gamejournalist.
Vol verwachting klopte dus mijn hart toen ik vertrok naar Parijs om Red Steel (voorheen bekend als Katana) van Ubisoft te checken.

STEVEN

Iedereen die had verwacht de Wii te leren kennen door middel van een nieuw avontuur van Mario, Link of Samus zal net als ik verbaasd zijn dat de eerste ontmoeting met Nintendo's aankomende console aan Ubisoft te danken is. Nintendo wacht namelijk liever tot de E3 met het tonen van hun games voor hun nieuwe systeem.
Ubisoft heeft overigens wel nauw samengewerkt met Nintendo aan deze titel zodat de Japanse hand overduidelijk aanwezig is.

GAMECUBE

De ontwikkeling van de game liep wel op een aparte manier, aangezien de specificaties van de hardware nog niet vaststonden toen het team van Ubisoft begon met het opzetten van het project. Nu is dit geen onbekend fenomeen bij de ontwikkeling van een game voor een nieuw platform, maar ditmaal kreeg de ontwikkelaar te horen gewoon op GameCube hardware te moeten programmeren en zich vooral te focussen op het concept en de gameplay. De graphics zouden later wel komen. De Wii zal immers ook dezelfde architectuur gebruiken als de GameCube, alleen dan krachtiger.
Een nobel uitgangspunt dat helaas te weinig wordt gebruikt in de videogame industrie.

LOGISCHE KEUZE

Wederom wordt duidelijk dat Nintendo met de Wii een andere weg inslaat dan de concurrentie.
Ik geloof zelf heel erg in het idee om de PS3 en Xbox 360 lekker met elkaar te laten concurreren en door middel van een eigen aanpak je doelgroep te bereiken. De gemiddelde gamer is ondertussen best bereid om in twee consoles te investeren. En als je al één van die twee 'dure' apparaten in huis hebt gehaald is de Wii de logische keuze om als tweede systeem aan te schaffen. Gecombineerd met de

YAKUZA IN JAPAN

[illegible]



PU 25 - OKTOBER 1995

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: Primal Rage is een zwaar overhypte prul. Eigenlijk is die 6 van Michael dus nog wat te hoog.
Lachen: [illegible] in het blad. Op zijn hoofd lijkt zich iets te bevin- [illegible] groeit.
Bjørn: [illegible] de FX2-chip. Het is mij niet helemaal duidelijk waarom, maar hij zit er echt in".



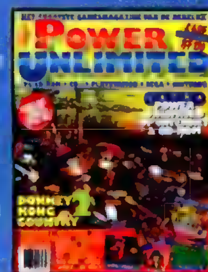
PU 26 - NOVEMBER 1995

Hoogtepunt: [illegible] terecht de hemel in geprezen door Bas.
Dieptepunt: Net als de sene Mortal Kombat [illegible] bij elkaar, en het verdient ook zeker geen 9,9.
Lachen: [illegible] gesponsorde PC-spelletje 'Yogho Yogho: The [illegible] een 7 scoort.
[illegible] "Dit is vast geen zuvere Yogho".

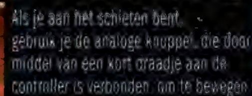


PU 27 - DECEMBER 1996

Hoogtepunt: [illegible] nu ook Nancy zich staande proberen te houden tussen de games en de kerels.
Dieptepunt: Het waardeloze Genghis Kahn.
Lachen: [illegible] aanschaf van een Saturn of PlayStation: "Beste [illegible] staan".
Dre (over Genghis Kahn): [illegible] We willen bloed zien en niet de belastingpapieren van meneer de Mongool invullen".



E VOOR DE WII


Als je aan het schieten bent, gebruik je de analoge knuppel die door middel van een kort draadje aan de controller is verbonden, om te bewegen.


Na een onwennig begin kreeg ik de besturing steeds beter onder de knie en was ik meer en meer aan het genieten van het rondzwiepen van de controller.

"SPELEN MET DE WII CONTROLLER WAS ALSOF IK OPNIEUW MOEST LEREN FIETSEN."

groep trouwe Nintendo aanhangers die de Wii bovenaan hun verlanglijstje heeft staan, denk ik dat succes verzekerd is.

ONTVOERD

Het verhaal van Red Steel draait om de ontvoering van jouw vriendin, een mooie Japanse chick. Dit gebeurt in een restaurant in Los Angeles waar jij jouw schoonvader voor de eerste keer ontmoet. De oude man blijkt lid van de Yakuza te zijn en smeekt jou met zijn laatste adem zijn dochter te redden uit de handen van zijn vijanden en overhandigt jou zijn katana. Geen simpele opgave voor een gaijin (buitenlander).

Hiermee begint jouw training en missie, die je naar Japan leidt waar het grootste deel van het verhaal zich afspeelt. Dit avontuur beleef je vanuit een first-person view maar een simpele shooter is het daarmee allerminst.

Het richten gaat uiteraard met de sensor van de controller.

RUSTIGER

Als je aan het schieten bent, gebruik je de analoge knuppel die door middel van een kort draadje aan de controller is verbonden, om te bewegen. Het richten gaat uiteraard met de sensor van de controller. De crosshair is overigens niet strak verbonden aan de controller want het trillen van de hand leverde een onrustig beeld op. Ook is er gekozen voor een wat rustiger tempo vergeleken met de meeste shooters omdat men het geheel wat geloofwaardiger wilde maken. Je hebt dan wel vette skills nodig om op hoog niveau een FPS te spelen, de bewegingen gaan daar echter zo snel dat de beelden weinig met de realiteit te maken hebben.

Gezien het thema en de naam van deze game is het niet geheel verrassend dat je ook met een zwaard in de weer mag, maar los van de beelden uit de trailer die ik kreeg te zien verraadde de demo niets over de gameplay die hiermee gepaard zal gaan en ook over een mogelijke multiplayer mode mocht de ontwikkelaar mij nog niets vertellen.

ZWIEPEN

De demo die ik meerdere malen heb doorlopen was leuk omdat deze de besturing aan mij introduceerde maar bood verder weinig spanning. Er schoten slechts kartonnen doelen omhoog en zoals meneer Lee ooit al zei: "boards don't hit back".

Maar als alle elementen die ik in de trailer zag in goed uitgewerkte vorm hun weg naar de uiteindelijke versie vinden, dan sta ik straks vol overgave te zwiepen voor mijn TV.

DE EERSTE KEER...

Een van de hoogtepunten van het tripje was natuurlijk het moment dat ik voor de allereerste keer de Wii controller oppakte, een moment waar ik al sinds de onthulling op de afgelopen Tokyo Game Show over aan het fantaseren ben.

Ik voelde me weer een kind... mede omdat ik echt moest wennen aan de besturing. Al jarenlang stuit ik niet meer op games waarvan ik de besturing eerst onder de knie moet krijgen. Natuurlijk is er altijd een leercurve maar toch loop ik in principe in één keer weg met een nieuwe game.

Spelen met de Wii controller was alsof ik opnieuw moest leren fietsen. Maar na een onwennige eerste toer door de demo begon ik de besturing te begrijpen en was ik steeds meer aan het genieten van het rondzwiepen van de controller.

Toen ik eenmaal doorhad dat zittend spelen de ervaring nog aangenamer maakte, en korte bewegingen efficiënter waren, ging het richten ook nog eens als een trein. Hierdoor nam mijn waardering voor de controller iedere keer dat ik de demo doorliep toe.

Ik ben vooral benieuwd hoe het gaat zijn om thuis zo te zitten spelen maar op dat moment zal ik nog wel even moeten wachten.

PU 28 - JANUARI [illegible]

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Nieuws: [illegible]

PU 29 - FEBRUARI [illegible]

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Laura: [illegible]

PU 30 - MAART [illegible]

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Yo Post: [illegible]

MOORD, MACHT EN MYSTERIE IN

BIOSHOCK, THE DARKNESS & THE DA VINCI CODE

Een paar weken voor de E3 showde 2K Games alvast een deel van haar line-up aan de pers. PU haalde voor jullie de mysterieuze krenten uit de raadselachtige pap. JAN

MYSTERIE 1: THE DA VINCI CODE

Het grootste mysterie van The Da Vinci Code is eigenlijk waarom het boek van Dan Brown zo'n miljoenensucces is geworden. Begrijp me niet verkeerd, het is een spannende en meeslepend geschreven reli-thriller maar Brown tapt uit bekende vaatjes, waaronder het boek 'The Holy Blood and The Holy Grail' van Lincoln, Baigent en Leigh.
Voor iedereen die het boek te dik vindt, is er de film en temidden van deze kolkende Da Vinci buzz kan een videogame natuurlijk niet uitblijven. De game concentreert zich overigens meer op Brown's boek dan op de film, maar [illegible] natuurlijk wel lekker mee op de 'bandwagon' van de filmhype.

HINTS & CLUES

De game is een echte adventure, af en toe onderbroken door een paar simpele actiemomenten. Je kunt dus zeker een paar knokpartijtjes verwachten maar het kloppende hart van het spel bestaat uit het puzzelen en oplossen van religieus getinte raadsels.
Het puzzelen valt uiteen in verschillende onderdelen. Er is een Examination mode waarin je vrij kunt rondkijken en inzoomen op belangrijke zaken. Zo kun je kunstwerken, inscripties of een lijk uitvoerig onderzoeken. Dit levert vaak de nodige aanwijzingen op die je verder helpen.
Daarnaast is er, zoals het een goed adventure betaamt, een inventory systeem. Verschillende voorwerpen dien je met elkaar te combineren of te gebruiken met allerlei machinerie. Soms dien je items in je inventaris vanuit alle hoeken te bekijken en in 3D om te draaien om pas dan een geheime boodschap of een telefoonnummer te ontdekken.

SNEAKEN

Mocht je tussen al het gepuzzel door in contact komen met slechteriken dan is er een simpel combosysteem waarmee je je vijand uit kan schakelen. Gewoon op het juiste moment de juiste knopjes indrukken die in het scherm verschijnen.



GAMECUBE / PC / PLAYSTATION 2 / XBOX
19 MEI 2006

Beter is sneakend voorbij je vijanden te sluipen of ze te verrassen met een sneak attack. Daarna het lichaam dumpen in de schaduw en je kunt weer verder.
Maar zoals gezegd: het merendeel van de gameplay bestaat uit lekker ouderwets puzzelen op fraaie, historische, Indiana Jones-achtige locaties.
Wel jammer is dat de personages niet echt fraai 'blenden' met de omgevingen. Ze zien er een beetje simpeltjes en houterig uit. Gelukkig heeft men aan de raadsels zelf meer aandacht besteed.
Denk overigens niet dat als je het boek hebt gelezen, je alle raadsels al op voorhand kent. Veel raadsels zijn aangepast en de makers hebben in overleg met Brown zelfs een hele trits nieuwe puzzels vervaardigd.

PU 31 - APRIL 1996

Hoogtepunt: Duke Nukem 3D, zo'n typische PU-game, krijgt van Bas en Ben een 9,9.
Dieptepunt: Het gaat niet zo goed met Sega. De kantoren in Nederland en België worden gesloten.
Lachen: Na Yogho Yogho: The Game, worden er rond de rode stip uit het 7-Up-logo nu ook videogames gemaakt. Spot Goes to Hollywood krijgt een 7,4 van Bjørn.
Yo! Post: "Hier in Europa denkt men dat Saturn iets te bewijzen heeft tegenover de PlayStation, maar eigenlijk is het andersom".



PU 32 - MEI 1996

Hoogtepunt: Skate geeft Adidas Power Soccer een 9,5.
Dieptepunt: Welke hypegevoelige oebielenkrant zet Rise of the Robots 2 nu op de cover? PU trapt er weer eens in.
Lachen: PU geeft tien tips voor speelhalbezoekers.
Tip 9: "Eet onder het spelen. Niet alleen maakt dit een super relaxte indruk, het voorkomt ook dat je met omstanders hoeft te praten. Eet geen fruit, in verband met morsen van sap op je Coottie sweater".



PU 33 - JUNI 1996

Hoogtepunt: Resident Evil krijgt van Dre een 9,1.
Dieptepunt: Namco's Museum Pieces (een verzameling oude arcadespelletjes) krijgt van Bjørn een 9,8.
Lachen: Philips geeft niet op en komt met een internet-pakket voor de CD-i, "Is internet ingewikkeld, welnee, nu niet meer!"
Yo! Post: "Soms vraag ik mij af of ik mijn abonnement op de Donald Duck eigenlijk wel had moeten vervangen voor dat van Power Unlimited".



MYSTERIE 2: BIOSHOCK

Gamers die al langer meegaan kennen ongetwijfeld de klassieker System Shock. Het spel wordt volgens sommigen zelfs als beste game aller tijden beschouwd, in één adem met titels als Zelda en Half-Life.
De sfeer in deze science-fiction thriller, die je speelde vanuit een first-person view, was dan ook ongekend beklemmend. Dit alles kwam uit de koker van niemand minder dan gameveteraan Warren Spector. Eenzelfde soort onderhuidse spanning ervoer ik opnieuw bij System Shock 2. Ook deze game speelde vanuit het gezichtspunt van een shooter, maar het spel was veel meer dan dat.
Vele RPG's, en ook de latere Deus Ex games hebben hun roots liggen bij de System Shock spellen.

ONDERWATER UTOPIA

Ik was dan ook zeer verguld met de aankondiging van Bioshock. Zeker nu ik weet dat dezelfde ontwikkelaars van toen aan het roer staan: Irrational Games en Looking Glass.
Deze keer is er niet gekozen voor een science fiction thema maar grijpen de makers terug naar de periode eind jaren veertig, begin jaren vijftig. Men heeft voor een uniek thema gekozen: een utopische stad, op de bodem van de zee. Een onderwaterstad met unieke inwoners. De beste generaals, de beste atleten, de beste wetenschappers en de mooiste mensen krijgen een uitnodiging om onderwater een nieuw Eden te stichten. Uiteraard loopt het allemaal anders...

ZEESLAKJE

Wetenschappers in de onderwaterstad ontdekken een speciaal soort zeeslakje dat over unieke krachten beschikt. Door de zeeslakken in contact te brengen met mensen, ontstaat er iets onwaarschijnlijks: de zeeslak leeft in symbiose met zijn gast en vervolgens heelt hij de wonden en kwalen van de gastheer/vrouw.
De wetenschap is verrukt en experimenteert verder met dit speciale wezentje, met als gevolg dat proefpersonen door de geheime krachten van de slakken gaandeweg sterker en onkwetsbaar worden. Hierdoor ontstaan een soort Übermenschen waarop vermoeidheid en ziekten geen vat meer hebben. Echter, een grote groep inwoners van de stad vindt dat de wetenschappers te ver gaan in hun experimenten en wil de boel stopzetten. Het conflict dat hieruit voortvloeit leidt uiteindelijk tot een oorlog die de stad vrijwel vernietigt.

OVERLEVENDEN

Jaren later beland jij, de speler, bij toeval in deze stad. Na een vliegtuigcrash in zee, kom je terecht in de ooit zo glorieuze onderwater samenleving.
Van de statige gebouwen en idyllische setting is weinig meer over. Lekkende machines, vergane gebouwen en vreemde apparaten die nog maar half werken zetten de toon.
Er zijn overlevenden van de oorlog en die hebben zich weer opgesplitst in verschillende groeperingen. Daarnaast leven er bizarre wezens die ooit menselijk waren en andere ondefinieerbare schepsels op de bodem van de oceaan.
Stemmen fluisteren dat een klein groepje wetenschappers weer opnieuw aan het experimenteren is geslagen. Het hoe en waarom is in mysterie gehuld en het is aan jou om uit te dokteren wat er precies aan de hand is.

DRUG

De zeeslakken spelen nog steeds een belangrijke rol in het geheel aangezien deze als zogenaamde upgrades functioneren. Echter, ze zijn tegelijkertijd een soort drug waar je aan verslaafd kunt raken. Net als in System Shock en Deus Ex kun je zelf kiezen hoe je speelt en waar je je in specialiseert. Ben je meer een gamer die houdt van directe actie of probeer je je liever op subtielere wijze staande te houden in deze geheimzinnige en gevaarlijke onderwaterwereld?





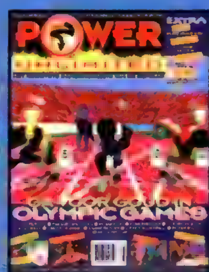
PC / XBOX 360
Q1 2007





PU 34 - JULI / AUG 1996

Hoogtepunt: PU bezoekt voor het eerst de E3!
Dieptepunt: Het 'E3-verslag' blijft beperkt tot een opsomming van de [illegible]
Lachen: [illegible] de kleren krijgt.
Astrid Bouman in Yol Post: [illegible]



PU 35 - SEPTEMBER 1996

Hoogtepunt: Nights into Dreams wordt door Skate terecht beoordeeld met een 9,4.
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: Vechten met en tegen halfnaakte wijven bestond blijkbaar al langer dan [illegible]
Extince (over Formula 1): [illegible] beelden zijn megadope. Het geluid is ook heel ill".

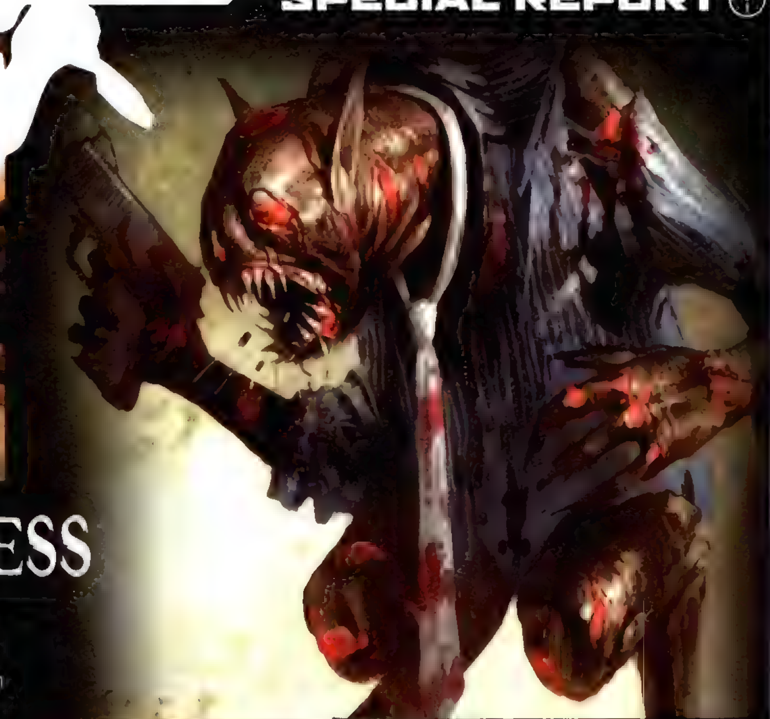


PU 36 - OKTOBER 1996

Hoogtepunt: De N64 wordt verwelkomd met een special van acht pagina's. Super Mario 64 krijgt een 9,6, Pilot Wings zelfs een 9,8.
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible] hetzelfde spel als de vorige 3 delen) krijgt van Kees een 10 voor originaliteit.
Nieuws: [illegible] fraaie 3D-shooter voor PSX, Saturn en PC".







MYSTERIE 3: THE DARKNESS

The Darkness is gebaseerd op een Amerikaanse comic met dezelfde naam. Voor je nu verveeld door bladert ("de zoveelste comic game, boeiend"), moet je weten dat The Darkness wordt gemaakt door de mannen van Starbreeze Studios, de studio die zichzelf in de kijker speelde met het prachtige The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. The Darkness, dat alleen verschijnt voor next-gen consoles, ziet er waanzinnig goed uit. Afgaande op de prachtige eerste beelden zou je denken dat we hier met een door de Unreal 3 engine gepowerde game te maken hebben, maar The Darkness draait op Starbreeze's eigen inhouse engine, die is echter zwaar indrukwekkend.

ZWARTE TENTAKEL

The Darkness is een harde, rauwe game waarin je in de huid kruipt van Jackie Estacado, een voormalig maffia hitman uit New York.
Jij raakt bezeten door The Darkness, een demonische kracht die in je huist en door je aderen borrelt. Als speler ben je voortdurend in strijd met je innerlijke demonen (letterlijk) die je echter ook voor je eigen gewin in kunt zetten.
Zo kan er uit je rug een enorme zwarte tentakel groeien die zonder problemen complete politiewagens optilt en meters wegsmijt of die je gebruikt om tegenstanders plat te beuken. Ook beschik je over andere demonische krachten die jou voordeel bieden.

DEMONEN

Leukste feature is het summonen en aanroepen van demonische wezens die je tijdens gevechten bijstaan. Deze wezens hebben iets weg van uit hun krachten gegroeide Gremlins. Deze "lesser demons" zijn vroeger mensen geweest en aan hun gescheurde kleding kun je nog zien wat voor type het was. Zo vind je wezens in sportkleding aan je zijde maar ook in halve maatkostuums met stropdas.
Deze sidekick demonen hebben verschillende taken. Sommigen kun je inzetten als scout, anderen als bodyguard. Daarnaast geven ze het spel een wrange humor mee.

SHOOTER

Uiteraard zul je zelf de meeste actie voor je rekening nemen. De game speelt vanuit first-person en kent dan ook flink wat shooter elementen. Hier komt je oude beroep weer goed van pas. Je hanteert diverse brute guns, schiet zowel mensen als bovennatuurlijke wezens neer en combineert je Darkness Powers met ouderwetse kogelregens. Een donkere, en naar het zich laat aanzien spannende combi!

PLAYSTATION 3 / XBOX 360
Q4 2006



2K GAMES VOLWASSEN

Een paar jaar geleden was 2K Games het aandoenlijke knaapje uit de stal van Take Two waar een beetje lacherig over werd gedaan. Inmiddels is het witrode label een volwassen vent geworden met sterke games. Alleen in 2006 al heeft 2K Games spellen als The Elder Scrolls IV Oblivion, Prey, CivCity: Rome, Top Spin 2 (zie screen) en Sid Meier's Railroads op de releaselijst staan.
En met al bijna twee miljoen verscheepte Oblivion exemplaren heeft 2K Games, nog voor de helft van het jaar om is, al een miljoenenhit op zak. Wie het laatst lacht...

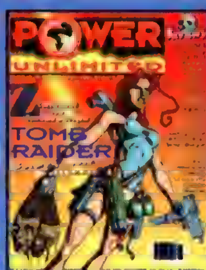






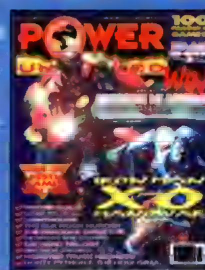
PU 37 - NOVEMBER 1996

Hoogtepunt: Helaas, geen hoogtepunten in dit nummer.
Dieptepunt: David, redacteur van het eerste uur en grondlegger van Powerweb, [illegible] Kombat Trilogy een 10. En... zo... voort.
Lachen: [illegible] vaker gaan uithalen.
Ed: "Chase H.Q. is eigenlijk net zo flauw als mijn verhaaltje".



PU 38 - DECEMBER 1997

Hoogtepunt: Eh... het innovatieve wijs-en-klik adventure Fable krijgt een 8,5.
Dieptepunt: Skate loopt te wauwelen: "Nintendo had wat beter met de inhoud [illegible] de concepten van games".
Lachen: [illegible] ren kindjes".
Yo Post: "Ik ben zo vreselijk woedend! Die PlayStation en Saturn kopiëren alles van PC-CD".



PU 39 - JANUARI 1997

Hoogtepunt: Command & Conquer: Red Alert krijgt van Ben een zeer verdiende 9.
Dieptepunt: [illegible] kerstfilm 'Jingle All The Way'.
Lachen: [illegible]
Dre: "Helaas is er van deze poging van Electronic Arts om weer in de hogere regionen der sportgames terug te keren niet zoveel terecht gekomen".





CRYSIS

VERWACHT: NNB

CRYSIS

Er deden de afgelopen tijd verhalen de ronde dat de shooter Crysis de eerste next-gen PC-game zou gaan worden. En dan heb je onze aandacht.

Voor publishers is een PU-cover een droom, honderdduizenden potentiële kopers zien je game lamers liggen. Voor developers ligt dat wat anders; die denken niet in verkoopcijfers, maar in erkenning en respect voor hun technische know-how. En wij bij de PU denken weer niet in polygonen, mip-maps en textures.

Het Engelse blad Edge doet dat wel. Een cover bij dat blad is daarom voor de tech-geeks het summum van erkenning. Helemaal omdat Edge enkel games op de cover zet die revolutionair zijn. Dus als Crysis een cover plus een groot en extreem lovend artikel in Edge krijgt, weet je dat hier iets bijzonders aan de hand is; dan is het de hoogste tijd om op onderzoek uit te gaan.

SPACESHIP

We wisten al snel te achterhalen dat Crysis een first-person shooter à la Far Cry (Crytek's vorige spel) zou gaan worden, waarin een bebost eiland opnieuw de hoofdrol speelt.

Dit keer gaat het er echter minder heet aan toe, let-



De prijswinnaars van de ballonvaart over de haven, hadden zich iets heel anders voorgesteld toen hen een spannende vlucht werd beloofd...

PU 40 - FEBRUARI 1997

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

Laura (over Phantasmagoria): [illegible]



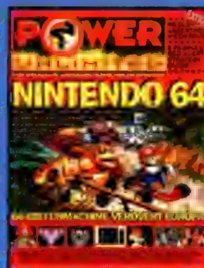
PU 41 - MAART 1997

Hoogtepunt: Eeeeeindelijk is de N64 dan ook uit in Europa. Ondertussen heeft de PlayStation al een mooie voorsprong opgebouwd.

Dieptepunt: Cruis'n USA valt nogal tegen, Ed krijgt er naar eigen zeggen geen 'zweet in de bilspleet' van.

Lachen: Voor het eerst plaatst PU een soort van trip report. Dre laat zich bij de familie Porsche in Stuttgart vollopen met bier.

Dre: "De volgende ochtend werd ik met het glas nog in mijn hand wakker op de vloer naast mijn hotelbed".



PU 42 - APRIL 1997

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

Skate: [illegible]



CRYTEK • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL


Door: **gazilida** "Je ziet de bui al hangen".


Door: **pvt. Henk** "Crysis via Blue-ray".

"MICROSOFT GAAT DEZE GAME GEBRUIKEN OM WINDOWS VISTA TE PUSHEN EN BOVENDIEN MAG CRYTEK ALS EERSTE MET DIRECT X10 AAN DE SLAG."

terlijk dan, aangezien het bos halverwege de game door de komst van een spaceship vol aliens bevroren wordt.
In Crysis speel jij een mariner die het eerst opneemt tegen de Noord-Koreanen (het spaceship ligt op hun territorium en zij dreigen dus de buitenaardse technologie in handen te krijgen) en pas daarna tegen de aliens. Ook worden eindbaasgevechten weer geherintroduceerd.
Qua graphics kenden we alleen een paar extreem fraaie screenshots en een filmpje dat Crytek op de Game Developers Conference had vrijgegeven en dat iedereen van zijn sokken blies.
Maar screens en filmpjes zeggen niks: iedereen kan fraaie filmpjes bakken. Pas als je de game echt in actie ziet, mag je een conclusie trekken. Met die missie ging ik naar Londen toe voor een meeting met Crytek.

LEKKERE WORTEL

De presentatie waar ik zo naar uitgekeken had, draaide echter uit op een teleurstelling. Ik voelde me in Londen net de ezel die een heerlijke wortel wordt voorgehouden, maar er net niet bij kan.
Crytek's baas Ceval Yerli maakte ons lekker met een verhaal over allerlei nog nooit vertoonde aanpassingen. De A.I. zou dynamisch worden en van jouw moves leren wat met name de aliens reteslim zou maken. Jouw personage zou ook 'dynamisch' worden. Zo kon je zijn uitrusting aanpassen, zijn wapens evenals de kogels (na het schot kon je kiezen wat de kogel moest doen: killen, een microfoontje plaatsen, pas later exploderen, etc.) met alle tactische voordelen van dien. De omgeving was interactief en de zwaartekracht was realtime aanwezig. En zo ging hij nog even door.


Toen ze zeiden: "we gaan kassie kijken", dacht ik aan iets anders.

VIJF MINUTEN!

'Wow', dacht ik, 'als ie dat voor elkaar krijgt...'
Want ik hoor natuurlijk wel vaker van die mooie verhalen, en als de game dan uitkomt, blijkt vijftig procent er uit te zijn gesloopt of is de beloofde 'vernieuwing' slechts marginaal. 'Als ik dat straks op mijn gemak kan ervaren tijdens een lekkere speelsessie...'
Not dus. In totaal zag ik vijf minuten gameplay. Weliswaar hele vette gameplay maar toch, het waren slechts vijf minuten!
Op een schip gingen mariniers de strijd aan met een enorm Alien-voertuig dat sterk deed denken aan War of the Worlds. En die battle was intens, damn, met ontploffingen die ik nog nooit eerder had gezien. Ook zagen de mariniers er extreem gedetailleerd uit, compleet met pokdalige huid. Bruut!

Door: **Sjesses** "Nieuwe game Far Cry sis".

Maar dus ook brutaal kort. Want waar waren de gameplay-beelden van de gevechten in de jungle die we wel op het GDC-filmpje hadden gespot? Een jungle waar alle bladeren onafhankelijk van elkaar bewogen en de lichtval bizar mooi was. Waar was het bevroren bos dat zoveel nieuwe soorten gameplay beloofde?
Ik heb het niet mogen zien. En waarom niet? Omdat het niet zo vet was geworden als op het filmpje? Omdat men het wilde bewaren voor de E3? Omdat de boel nog niet af was?
Door dit First Lookje zit ik nu met meer vragen dan voorheen.
Heb ik hier het hoogtepunt van Crysis meegemaakt of niet? Heb ik nu wel of niet de allereerste next gen PC-shooter gezien?

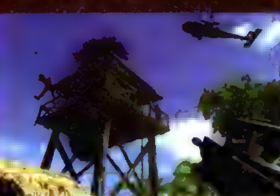
PUUR GEVOEL

Toch, als ik puur op m'n gevoel afga, denk ik dat Crytek die beloften gaat waarmaken. Waarom? Omdat ze met Far Cry bewezen hebben een ongelofelijk fraaie shooter te kunnen bouwen, die op dat moment de concurrentie op veel fronten achter zich liet. Bovendien gaat Microsoft deze game gebruiken om het nieuwe Windows (Vista) te pushen en mag Crytek als eerste met Direct X10 aan de slag. En dat doet Microsoft echt niet zomaar.

FAR CRY WAS SLECHT...

Verbazing alom in het kleine zaaltje in Londen. Ceval Yerli, de baas van de Duitse developer Crytek, liet in vijf minuten tijd geen spaan heel van Far Cry. Het was bijna alsof hij zich voor zijn oude werk schaamde.
- Het verhaal was te simpel.
- Zodra de game ondergronds gaat is het niks meer.
- De game was veel te lastig.
- Het gebrek aan savepoints een grote fout.
- Het 'Fury' gedeelte bracht antieke gameplay.
- De actie was soms te eentonig.
- De A.I. soms repetitief.

Ook al zit er een kern van waarheid in zijn klaagzang (de weinige savepoints heb ik vervloekt en het laatste gedeelte onder de grond deed inderdaad afbreuk aan de rest van de game), dan nog vind ik 't nep om zo af te geven op een spel dat overal goed ontvangen werd. Het is een beetje als het slimste kind van de klas dat een negen haalt en baalt dat het geen tien is, terwijl de rest van de klas er met moeite een zesje uit heeft gesleept.
Of het nu een wraakactie op Ubisoft was dat momenteel de licentie van Far Cry bezit, terwijl Crytek naar EA verhuisde (over de ports Far Cry Instincts en Far Cry Instincts Predator was Yerli zo mogelijk nog vernietigender) of een extreme vorm van zelfkritiek, het kwam op mij nogal arrogant over.
Bovendien legt Yerli de lat nu erg hoog. Want als je roept dat je zo'n beetje het hele shootergenre gaat veranderen, dan verwacht ik straks ook echt een wereldwonder... en ik ben niet de enige.



PU 43 - MEI 1997

Hoogtepunt: Turok Dinosaur Hunter was destijds inderdaad een bijzondere game, al is die 9,9 van Bjørn wat overdreven.
Dieptepunt: Antony Kamerling wordt ingezet om International Superstar Soccer Pro te testen.
Lachen: De game Back to Bagdad wordt grotendeels in het Duits besproken door DER KLERF UND DER TOD (Bas en Ben).
Ed: "Bij mij thuis is het verplicht kijken naar Tik-Tak en Sesamstraat. Maar er gaat stiekem ook wel eens een videootje in van het hondje Dribbel".



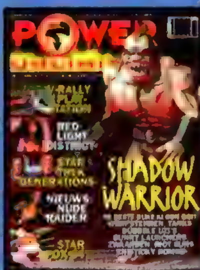
PU 44 - JUNI 1997

Hoogtepunt: Ben en Laura maken plaats voor... Jan en Ruben! Zoals bekend vult Jan nog steeds een groot deel van ons blaadje en is hij net als Ruben een heuse Gameking.
Dieptepunt: Het flutspelletje Carmageddon krijgt een 9 van Bas.
Lachen: De Beavis and Butt-head game scoort een 13,2.
De redactie: "Al na één week bezorgde Jan ons een dusdanig lange verzoeklijst van games, dat hij in zijn eentje de komende drie jaargangen van sePU zouden kunnen vullen".



PU 45 - JULI / AUG 1997

Hoogtepunt: Kees is eindelijk eens afgestapt van zijn irritante gewoonte om elke MK met een 10 te belonen. Mortal Kombat Trilogy voor de N64 krijgt gewoon een 6,6.
Dieptepunt: Bas verveelt zich sterlijk met Red Light District, waarvan de 'echte' beelden niet eens op de wallen zijn opgenomen.
Lachen: Kees en Dre gaan een dagje vissen en doen hiervan uitgebreid verslag, inclusief afschrikwekkende foto's en gedichten.
Dre: "Daar woont een vette snoek die ik vervloek. Een vis waarop ik pis".



VOOR NIEUW



WINKELWAARDE

XBOX/PS2 € 59,99

PC € 49,99

OF

VOOR SLECHTS € 20!

Woon je in Belgie en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02 5564140 of mail partnerpress@ampnet.be. Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,6

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL, VUL DE KA

E ABONNEES

POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA VOOR NIETS!



BESPAAR TIENTALLEN EURO'S AAN GAMES PER JAAR

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!
KIJK OP WWW.POWERUNLIMITED.NL/VIGCARD



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland: **1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).**
Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.
Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!
En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerunlimited.nl voor de acties.
De Power Unlimited VIG card is heel 2006 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

RT IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR

GELUID EN GAMES

Iedere gamer droomt natuurlijk van een kamer vol met de vetste apparatuur om het elektronische vermaak helemaal te optimaliseren...toch? En soms is het nog functioneel ook... zoals het geval is met geluid. STEVEN

De focus bij de nieuwe generatie hardware lijkt veelal te liggen op het visuele aspect. Logisch aan de ene kant want met name op dit gebied is de vooruitgang het makkelijkst waar te nemen. Realistisch geluid hebben we immers al sinds de komst van de CD-Rom.

GEEN NOODZAAK

Toch wordt ook op audiogebied nog regelmatig vooruitgang geboekt en die progressie kan net zo ingrijpend zijn voor de gameplay als grafische vernieuwingen.
Een goed voorbeeld daarvan is surround sound. Ik ben er een groot fan van... maar eigenlijk alleen tijdens het spelen van games. Ik heb onlangs mijn oude gamebak omgetoverd tot multimedia PC en onder de TV in de woonkamer geplaatst. Met de geluidskaart die daar in zit was het zonder problemen mogelijk geweest om er een 5.1 setje aan te hangen maar ik vond dat eerlijk gezegd niet echt nodig. Bij films en series speelt de voorstelling zich altijd recht voor je neus af en wordt niet de illusie gewekt in een driedimensionale situatie te zijn beland.
Begrijp me niet verkeerd, een helikopter die je van achter aan hoort komen vliegen, is leuk maar voor mij is dit geen noodzaak.



3D ILLUSIE

Bij games daarentegen is het een compleet ander verhaal. Daar wordt wel geprobeerd de gamer te doen geloven dat hij of zij in een 3D situatie is beland, ook al speelt het geheel zich altijd voor je neus op een beeldscherm af.
Als ik namelijk tijdens het spelen van een game een helikopter van achter hoor naderen kan ik mij daadwerkelijk omdraaien. En verhip kijk nou, een helikopter die ik nu voor me zie en dus ook voor me hoor. Dit principe biedt in veel situaties voordelen. Ik heb vaak genoeg in een donkere gang aan mijn linker of rechterzijde lopen knallen omdat ik daar gestommel hoorde. Ook het horen van dreigend gegrom in je nek van een raceauto kan voorkomen dat je ingehaald wordt, omdat je nog net op tijd jouw bolide voor zijn neus kunt wurmen.

OREN

Het is dus niet meer alleen belangrijk om je ogen open te houden tijdens het spelen maar ook om je oren te spitsen. Want wie niet horen wil moet maar voelen... oké, nu hou ik op met stomme woordgrapjes [right; er is er maar één die stomme woordgrapjes mag maken, en dat ben ik. Knoop dat goed in je oren - Ed].

HOEVEEL BOXEN WIL JE?

Surround sets vind je in vele kleuren en maten. Het grootste onderscheid is, los van het vermogen, de hoeveelheid speakers.
Een 2.1 setje bestaat uit één subwoofer en twee front speakers. De 5.1 variant voegt daar een centrale speaker en twee rear speakers aan toe. Tenslotte krijg je met een 7.1 setje ook nog eens geluid naar de zijkanten van je hoofd geslingerd.
Vooral de grootte van de ruimte is belangrijk voor het kiezen van een geschikte set.



FATAL1TY

Een pro-gamer die optimaal gebruik maakt van geluid tijdens het gamen is Jonathan 'Fatal1ty' Wendel. Met behulp van een surround-hoofdtelefoon hoort hij iedere speler spawnen en weet die meestal ook meteen te raken.
Onlangs kregen we de mogelijkheid om het tegen hem op te nemen, en het lag uiteraard niet alleen aan zijn headset, maar we hadden geen schijn van kans...



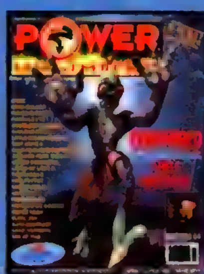
PU 46 - SEPTEMBER 1997

Hoogtepunt: Het duivelse Dungeon Keeper krijgt van Jan terecht een 9,4.
Dieptepunt: Het nauwelijks speelbare War Gods krijgt om onbegrijpelijke redenen een 8,2 van Kees.
Lachen: PU plaatste een plaatje van een naakte Lara Croft, maar dat is veel lezers blijkbaar niet genoeg. In Yo! Post het verzoek om een poster.
Nieuws: "Daikatana is het jongste 'kindje' van John Romero, en als Romero iets doet, doet hij het goed".



PU 47 - OKTOBER 1997

Hoogtepunt: Bjørn is erg onder de indruk van het verrassend leuke Oddworld: Abe's Oddysee, de game scoort een 9,9. Ook GoldenEye valt deze maand in de smaak, met een natuurlijk zeer verdiende 9,5.
Dieptepunt: Dat het zeer matige Croc van Bjørn ook een 9,5 krijgt, is natuurlijk een aan-[illegible].
Lachen: De advertentie van Wave Race 64 is geschreven door Jurjen, die dus al teksten in de PU had staan voordat ie erbij kwam.
Bjørn: "Croc zou wel eens de grootste platformhit van het jaar kunnen worden".



PU 48 - NOVEMBER 1997

Hoogtepunt: "Tsjakkaa, en weg is die prehistorische schijtlijster!", "Hoezo karate, geef mij maar een tank.", "De verpleegster krijgt zelf een prikje" - Ed [illegible]
Dieptepunt: De Saturn krijgt nog slechts afdankertjes. Resident Evil bijvoorbeeld... een jaar na de PSX.
Lachen: In Yo! Post een fraaie tekening van Mortal Marcel(tje), inclusief volgescheten luier.
Nieuws: "Rond de feestdagen zullen de eerste consumenten-PC's met een Pentium II processor te koop zijn".





ROCKSTAR GAMES PRESENTS: TABLE TENNIS

Een game van Rockstar zonder getunede wagens of de mogelijkheid voorbijgangers neer te knuppelen, waar moet dat heen met de wereld?

Ook ik knipperde even met mijn ogen en poetste mijn bril schoon maar het stond er echt: Rockstar en Table Tennis. Niks Midnight Club 4, Grand Theft Auto 4 of Manhunt 2... gewoon tafeltennis.
Het mag dan wel, na voetbal, 's werelds populairste sport zijn maar om daar nu een game van te maken? Ik had zo mijn twijfels.
Zelfs de goedlachse Onno Bos (product manager van Take Two Benelux) kon mij in eerste instantie niet echt overtuigen. Niet via de telefoon in ieder geval; ik moest het dan ook gespeeld hebben, vertelde hij me.
Niet veel later stond Onno met de game op de redactie. Ik was benieuwd, heel benieuwd.

INTENS

Rockstar bewijst met deze game dat tafeltennis inderdaad die flitsende sport is, zoals door vele liefhebbers wordt beweerd.
Ik was vanaf de eerste service compleet gefocust op het scherm. Rally na rally speelden we, balletjes werden op 't nippertje teruggeslagen (prachtig in slowmotion in beeld gebracht) terwijl het tempo steeds hoger opliep.
Zelfs toen Onno maar door bleef smashen, bleef ik retourneren. Om vervolgens met een schitterend geplaatste slag het punt op te eisen.
Onno keek me lachend aan, want hij zag dat ik het spel door had, dat ik begreep waarom het zo goed was. Niet omdat hij me met woorden had overtuigd maar omdat ik het gespeeld had.


"Ja, hier! Ik sta vrij!"


Benieuwd waar dat niet ophoudt...

ZWEETDRUPPELTJES

Ik heb de game dus uitgebreid gespeeld en sta voor dezelfde onmogelijke taak als Take Two's marketing manager: ik moet nu dus in woorden uit gaan leggen waarom Table Tennis echt tof gaat worden. Terwijl je juist deze game echt gespeeld moet hebben, wil je het kunnen begrijpen.
Rockstar Games Presents Table Tennis is namelijk echt heel vet, met name als je het tegen anderen speelt, want dan komt het spel optimaal tot z'n recht.
De reden waarom Onno en nu ook ik zo expliciet melden dat je deze game gespeeld moet hebben, heeft vooral te maken met het gevoel dat het spel je geeft. De snelheid van de actie werkt bijzonder goed, de personages bewegen zich flitsend achter de tafel en alles ziet er fantastisch uit: shirtjes bewegen volgens de wetten van de zwaartekracht en de zweetdruppeltjes biggelen over de voorhoofden van de personages.

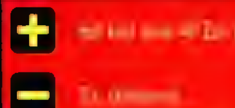
SNELHEID

Persoonlijk heb ik niets met tafeltennis, ik vond het altijd een beetje een vreemde sport, maar als je dan wedstrijdbeelden ziet waarbij het witte balletje met onwaarschijnlijk hoge snelheid over en weer wordt geslagen, dan heb ik niets dan respect voor die sporters met hun fantastische hand-oog coördinatie. Juist die actie, die snelheid zit ook in dit tafeltennisspel. Het komt daarbij vooral neer op krachtige en juist getimede slagen.
Je zou het haast een opwindend behendigheidsspel kunnen noemen; maar ja, dat snap je eigenlijk alleen als je de game gespeeld hebt.

"ROCKSTAR BEWIJST MET DEZE GAME DAT TAFELTENNIS INDERDAAD DIE FLITSENDE SPORT IS, ZOALS DOOR VELE LIEFHEBBERS WORDT BEWEERD."

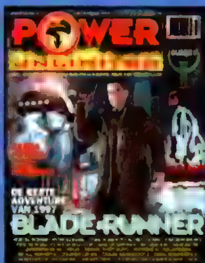
"306422 - 306423 - 306424..."





PU 49 - DECEMBER 1997

Hoogtepunt: Jan is tot tranen toe geroerd door de schoonheid van Blade Runner en geeft de game een 9,8.
Dieptepunt: FIFA heeft 't altijd lastig bij ons, maar FIFA 98 verdragen we echt niet: 6,8.
Lachen: Jan laat zich kennen in de preview van het niemendalletje Sub Culture: "Eigenlijk verdient dit spel een twee pagina preview, maar ja, het is niet anders".
Clair en Anna in Yo! Post: "We zoeken twee jongens die op donderdagavond 3 juli in zwembad De Kikvors zaten in Rijswijk".



PU 50 - JANUARI 1998

Hoogtepunt: De eerste Grand Theft Auto wordt gepreviewed. Visionair als we zijn, voorspellen we dat de sene veel discussie zal gaan opleveren.
Dieptepunt: Bjørn stelt dat Bomberman verkracht is door het 3D-geweld. Infogrames wordt bedankt.
Lachen: J.J. krijgt in zijn eerste PU meteen zijn bijnaam mee: Reptielenkop.
Jan bij profcheck met Bridget en Isabelle: "Maar ja, natuurlijk super populair, dus alletwee vast een vriend. Zucht, Zwijmel. Kwijl".



PU 51 - FEBRUARI 1998

Hoogtepunt: Ene Arjan Brussee vertelt over zijn Digital Dimensions en toont plaatjes van Core... wat later Killzone wordt.
Dieptepunt: Need for Speed II verliest het van Midnight Run en Cart Precision Racing.
Lachen: Skate meldt bij Quake voor de Saturn dat het hem verbaast dat je een PC-game naar een console kunt poorten...
Mark B over heldin Excalibur: "Ze draagt een babydoll, slipje, lieslaarzen en een tribal op haar rug. Is dat de manier om je te kleden in een avonturenspel voor kinderen?"



BEL & WIN

PHILIPS WK TAFELVOETBAL BEL & WIN

SPECIAAL VOOR HET WK HEEFT PHILIPS DEZE TAFELVOETBAL-SPELLEN LATEN MAKEN. EN WIJ MOGEN ER MAAR LIEFST DRIE VAN VERLOTEN!



ZO DOE JE MEE!
BEL 0909 5060595 EN MAAK KANS OP ÉÉN VAN DEZE DRIE VETTE PHILIPS TAFELVOETBALSPELLEN.

- BEL VOOR 25 JUNI 2006 NAAR 0909 5050595 EN TOETS JE TELEFOONNUMMER IN
- JE ONTVANGT DAN VAN DE COMPUTER AUTOMATISCH EEN GELUKSCODE
- DE COMPUTER VERGELIJKT DIT NUMMER MET DE VOORAF GETROKKEN WINNENDE NUMMERS
- ALS JE WINT DAN KRIJG JE DAT METEEN TE HOREN
- JE KUNT ZO VAAK MEEDOEN ALS JE WILT, WANT ELKE KEER ALS JE BELT ONTVANG JE VAN DE COMPUTER EEN NIEUW GELUKSNUMMER
- HET KOST € 0,60 PER GESPREK
- DE WINNAARS KRIJGEN EIND JULI HUN PRIJS AUTOMATISCH THUISGESTUURD.

DE NIEUWE POWER UNLIMITED AGENDA EDITIE 2006-2007

DAAR IS 'IE WEER...



MIS 'M NIET



€ 9,95*
VOOR ABONNEES € 8,50*
*(EXCL. VERZENDKOSTEN € 1,50)

BESTEL 'M NU OP WWW.POWERUNLIMITED.NL/SHOP

NINETY-NINE NIGHTS

Een van de interessantste games die na de zomer gaat uitkomen, belandde onverwachts als exclusieve preview versie in mijn 360. Ik heb het over... Ninety-Nine Nights!

Tijdens de Tokyo Game Show 2005 bloeide mijn liefde voor Ninety-Nine Nights op. Sindsdien hebben we een LAT-relatie en wacht ik met smart op het bezoek dat Ninety-Nine Nights mij later dit jaar gaat brengen.
Ons onverwachte weekendje samen was dus een aangename verrassing en stemde mij erg hoopvol wat betreft ons naderende samenzijn...

FICTIEF

Voor wie mijn eerdere lofbetuiging heeft gemist wat betreft dit next-gen hack and slash festijn zal ik proberen de game in één zin samen te vatten: 'Dynasty Warriors on acid... maar dan anders'. Duidelijk?
Het komt er op neer dat je belachelijke hoeveelheden vijanden neermaait en strategisch bepaalde punten verovert die op een map worden aangegeven. Uiteraard zijn er enkele elementen die N3, het koosnaampje voor deze potentiële topper, onderscheiden van z'n genregenoten. Zo kent de game geen historische setting (zoals bijvoorbeeld Dynasty Warriors en Samurai Warriors); zowel de wereld als de personages zijn namelijk volledig fictief.
Dat de ontwerpen van Japanse hand zijn is overduidelijk en dat bevalt mij uiteraard prima. De magische krijgers die de hoofdrol spelen zijn divers in hun vechtstijlen en ogen stuk voor stuk uniek.

STOER

In het begin staat er slechts één held tot je beschikking (althans, in deze preview versie) maar tijdens het spelen unlock je meerdere stoere personages. Allen hebben zij brute combo's waarvan het aanbod zich automatisch uitbreidt naarmate jouw level hoger wordt.
In de eerste levels kom je nog wel weg met hersenloos knoppen indrukken maar naarmate het spel vordert en de moeilijkheidsgraad iets omhoog kruipt, zul je toch enige variatie moeten toepassen. Het variëren van combo's is sowieso aan te raden want dit vergroot het speelplezier aanzienlijk, en er zijn niet voor niets zo veel verschillende aanvallen in de game gepropt.

GROOTS

Een ander element dat Nintety-Nine Nights onderscheidt van vergelijkbare titels komt voort uit de kracht van de hardware. Sowieso zien alle modellen er geweldig uit en glimmen de harnassen vol overgave, ook wordt leuk gebruik gemaakt van het 'out of focus' effect, maar de echte eye-catcher is de belachelijke hoeveelheid personages die tegelijkertijd het scherm bevolken. Er stormen soms echt zo'n duizend vijanden op je af en de voldoening die het geeft om daar al zwiepend met je zwaard in te duiken, is waar het allemaal om draait.
Toegegeven, de meeste characters on-screen (aan jouw zijde of vijandig) zijn niet erg actief maar dragen vooral bij aan het grootse gevoel. Echter, gezien de hoeveelheid vijanden en ondersteunende manschappen is hun afwachtende aard ook essentieel om het geheel speelbaar te houden want als ze allemaal tegelijkertijd los zouden gaan, was er geen touw meer aan vast te knopen.



"ER STORMEN SOMS ECHT ZO'N DUIZEND VIJANDEN OP JE AF."



"Sorry sir, coming through. Sorry sir, coming through. Sorry sir, coming through. Sorry sir..."



"Jezus, m'n reet vriest er bijna af. Wanneer vindt er eindelijk iemand de ontsluiting uit!"



"Jij kan het de komende 99 nachten wel vergeten, jongen. Mij een domme muts noemen, pffff....."



Mooie vormgeving, belachelijke hoeveelheid vijanden.



Ik weet nog niet hoe lang dit leuk blijft.

TEVREDEN

Er ontbrak nog wat ondertiteling hier en daar (jawel, de originele Japanse audio is aanwezig) maar grotendeels kreeg ik toch het idee dat deze versie redelijk compleet was. Daarom durf ik nu al te beweren dat ons iets moois staat te wachten aan het eind van de zomer!

PU 52 - MAART 1998

Hoogtepunt: Jazz Jack Rabbit krijgt het hoogste cijfer ooit voor een Nederlandse game. De maker van deze konijnenplatformer maakt later Killzone!
Dieptepunt: J.J. vindt Diddy Kong Racing de slechtste game van 1997. Hij zou er jarenlang door achtervolgd worden.
Lachen: Ook in 1997 bestonden de Nintendofundamentalisten al. De Nintendo 64 werd console van het jaar, voor PlayStation.
Skate: "FIFA 97 is de hit, Actua Soccer 2 de shit!" Toen al.



PU 53 - APRIL 1998

Hoogtepunt: PC-adventures zijn geliefd bij alle redacteuren. Zo krijgt Black Dahlia een 87 van J.J.. Tegenwoordig trekt alleen onze Janneman het nog.
Dieptepunt: Een snowboardspecial waarin niet één game boven de 70 scoort. Lekkere special.
Lachen: Skate biecht op gokverslaafd te zijn geweest. Hij neemt wraak door Caesars Palace te dissen.
Ruben plaatst Aero Gauge duidelijk in perspectief: "Wipe Out 173".



PU 54 - MEI 1998

Hoogtepunt: Advertentie van Resident Evil 2 (score 98) met een agressieve hond met tekst erbij: blaffende honden bijten niet. Deze blaft niet.
Dieptepunt: Intrede rubriek Boekensteun waarin we onder andere walkthroughs bespreken. Wie dat ooit bedacht heeft...
Lachen: Virtual Surgeon kost ons bijna een PC. Pas na een serieuze DOS-operatie doet de 486 DX het weer.
Mark B over Lula: The Sexy Empire: "Ik moet toegeven dat ik na het spelen van Lula spierpijn in mijn polsen had".



JAN

SYPHON FILTER: DARK MIRROR — PSP

VERWACHT: JUNI 2006

SONY BEND • SCEA • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

SYPHON FILTER
DARK MIRROR





Jongens, doe toch niet zo naar tegen elkaar. Ga gewoon gezellig in de après ski bar een glühwijntje drinken. Op Jan z'n kosten! Echt!

"IK GA NIET OPNIEUW ROEPEN DAT DIT WEL EENS ÉÉN VAN DE TOP PSP GAMES VAN 2006 KAN WORDEN, MAAR IK FLUISTER HET STIEKEM WEL."

Na Splinter Cell komt er opnieuw een bekende spionagereeks naar de PSP: Syphon Filter. Het spel is reeds uit in Amerika en de game is daar jubelend ontvangen.

Oké, ik had een grote bek. Ik voorspelde in PU 02 dat Splinter Cell: Essentials een van dé PSP titels van 2006 zou worden. Ik zat ernaast, al is de game niet zo slecht als door sommigen wordt beweerd. Het zijn vooral de besturing en de camera die het spel onnodig lastig maken; onderdelen die in Syphon Filter: Dark Mirror (SFDM) wél goed in elkaar steken.
Ook in deze game kruip je in de huid van een spion, alleen gaat het er allemaal wat actievoller, explosiever, meer arcade aan toe. SFDM is dan ook geen echte stealthgame, al kun je weldegelijk stilletjes te werk gaan.



Cryptoraadsel: dit level speelt ergens waar 'een angstige man het eten klaarmaakt'.

GABE BOND

De allereerste Syphon Filter op de PSone was een regelrechte hit maar het niveau van het origineel heeft men daarna nooit meer weten te halen. Vooral de vierde game, op PS2, was middelmatig en de serie leek roemloos ten onder te gaan.
Des te verbaasder ben ik over het uitmuntende niveau van deze PSP versie. Met Gabe Logan beleef je een spannend avontuur waar James Bond stront-jaloers van zou worden. De reeks verschillende wapens zijn hierbij je beste vriend. Zo kun je tonnetjes explosieven opblazen, vijanden van dichtbij in het gezicht meppen [wel eens mensen van veraf in het gezicht gemept, Jan? - Ed], van achteren met een mes bewerken óf met een machinegeweer Rambo style vol de aanval kiezen.
Als stealth-liefhebber ben ik extra blij met de gelikte snipergun waarmee ik tegenstanders op verschillende manieren uitschakelde. Naast gewone kogels, zijn er explosieve dartpijltjes, electro-darts en gifgasdarts. Een beetje gepikt van Splinter Cell, maar daarom niet minder leuk. Belangrijker: alle wapens laten zich, net als de actie, nauwkeurig en vloeiend besturen.

MULTI MIRROR

[illegible]

+ Veel guns & gadgets, indrukwekkende presentatie, multiplayer met acht man.

− Wapens klinken een beetje plastic.



Kom van dat dak af. Waarschuw je niet meer

GEFLUISTER

Ook de graphics verdienen een pluim in de bilnaad. Waar Daxter op cartoony gebied zo'n beetje het beste uit de PSP trekt, laat Dark Mirror een meer realistisch ogende, militaire game fabelachtig uit de verf komen. Tel daarbij de sfeervolle en fraaie cut-scenes die een alleraardigst verhaal aan elkaar rijgen en... nee, ik ga hier nu niet opnieuw roepen dat dit wel eens één van de top PSP games van 2006 kan worden, maar ik fluister het stiekem wel:

dit zou wel eens één van de top PSP games van 2006 kunnen worden.

PU 65 - JUNI 1998

Hoogtepunt: We previewen Unreal en Mark B roept: "zeg maar dag tegen Quake. Dit spel gaat geschiedenis schrijven".
Dieptepunt: Dead or Alive wordt gekraakt. Kees stelt dat er zoveel betere vechtspellen zijn dat niemand er zijn tijd aan moet verspillen.
Lachen: Maar liefst acht! voetbalgames vullen de voetbalspecial. En alles scoort een ruime voldoende. Kom daar nu nog maar eens om.
Zelfoverschatting op de cover: 'Oranje wereldkampioen'.



PU 66 - JULI/AUG 1998

Hoogtepunt: In zijn allereerste review maakt Boris, Tekken 3 meteen koning der fighters "alleen jammer dat Bruce weg is".
Dieptepunt: Ayrton Senna Kart Duel 2 krijgt een 49 en Ed concludeert dat Senna zich in zijn graf zou omdraaien als ie deze game zag.
Lachen: Ruben vindt Spice World net zo interessant als een drie uur durende documentaire over het liefdesleven van de Oost-Chinese dwergsprinkhaan.
Kees over Mortal Kombat 4: "The Champion is back".



PU 67 - SEPTEMBER 1998

Hoogtepunt: Jan vindt Commandos de beste game die hij in jaren gespeeld heeft (94)... en de moeilijkste.
Dieptepunt: Dre meldt dat men de snowboardgame Phat Air in een kuil vol hondenpoep mag gooien.
Lachen: J.J. mag de Skywalker-ranch van George Lucas (regisseur Star Wars) bezoeken, waar bijna niemand wordt toegelaten... terwijl hij Star Wars niks vindt.
Kees vindt GASP slecht: "en niet omdat ik een schurftkekel aan de N64 heb..."





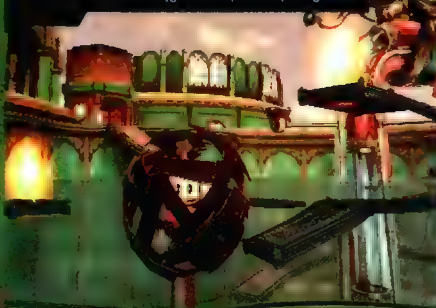
SUPER MONKEY BALL

ADVENTURE

Ik reis graag door avontuurlijke omgevingen. Welk schouwspel openbaart zich als ik hier de hoek om ga? Is er een doorgang te vinden in deze haag van bomen? Welk wonderlijk oord zal achter die gesloten poort verborgen liggen?



"Niks aan de hand hoor, pap en mam. Iedereen in De Bruine Snor heeft een broek zonder kontstuk aan."



Ik ben al weken verdwaald. Hopelijk gaan m'n ouders me zoeken via 'Vermist' en krijgen ze hulp van Aap Jongbloed.

De ontdekkingsreis-aspecten blijven een onweerstaanbare aantrekkingskracht uitoefenen op deze oude jonge man van vijfendertig, al vind ik de beweging van het reizen an sich soms wat vermoeiend worden. Ik bedoel dan vermoeiend in de betekenis van saai, slaapverwekkend, geestdodend. En dus probeer ik het lopen van A naar B een heel klein beetje opwindender te maken door te zoeken naar acties die ondertussen uitgevoerd kunnen worden, maar de reis niet vertragen.
Een goed voorbeeld van zo'n actie is springen. Gewoon sprongetjes maken tijdens het lopen. Iets wat je me in de werkelijkheid niet snel zal zien doen, maar als een game de mogelijkheid biedt, is het springend lopen voor mij een natuurlijke vorm van gedrag.
Nog leuker wordt het als een game de mogelijkheid biedt om tijdens het reizen te rollen, zoals ik deed in de laatste Castlevania en koprollend graag doe in 3D-Zelda-spellen. Misschien vind ik de Metroid-spellen wel vooral zo leuk omdat ik de ontdekkingsreis grotendeels opgerold als balletje kan beleven. Jammer dat er dan altijd weer een moment komt dat ik van balvorm moet terugveranderen naar rechtop lopende mensvorm.



"Reiziger in Oranje!"

EXTRA'S

In Super Monkey Ball Adventure moet je je wel rollend voortbewegen, want je aap zit opgesloten in een bal. En dat vraagt, op een prettige manier, heel wat van je hand-oog coördinatie.
Ik was eerder al zeer enthousiast over de wat abstracte hindernisbanen uit het eerste Monkey Ball-spel maar vond de opvolgers teveel in herhalingen vallen - en te geforceerd proberen om niet in herhalingen te vallen - om mij werkelijk te bekoren. Met Super Monkey Ball Adventure heeft Sega mijn hart weer aan de apenbal gebonden.



Rollend avonturieren is hemels, level ontwerpen zijn erg sterk.



Het camerasysteem in deze versie rammelde aan alle kanten.



Ik speel, ondanks de vastlopers en bugs in deze voorlopige versie, de game al een dikke week met veel plezier. Een deel van mijn tijd heb ik ook gestoken in de meeverpakte extra's, zoals een hele trits traditionele abstracte hindernisbanen en natuurlijk een feestpakket actiespelletjes voor 1 tot 4 spelers.

ECHTE MANNEN

En zo ben je alweer door een previewtje gerold zonder iets te horen over de opdrachten die andere apen je in het spel geven, en ik heb ook niets verteld over de speciale verzamelbare chant-krachten als vliegen en boksen.
Dit deed ik met opzet, omdat ik die dingetjes graag in de review (volgende maand hoop ik) wat nader wil beschouwen. Vooralsnog hoef je alleen maar te onthouden dat echte mannen rollend door de wereld gaan, en dat Super Monkey Ball Adventure wel eens een Gold Award zou kunnen gaan scoren.

PU 58 - OKTOBER 1998

Hoogtepunt: Sin en Bio Freaks halen dikke negens, maar het spel 'Ome Henk' mag er ook zijn volgens Jan (85). Het is nog steeds een mysterie hoe hij tot dat cijfer is gekomen.
Dieptepunt: F-Zero op de N64 krijgt geen zero van Thomas, maar wordt wel gedist (59). Alleen snelheid blijkt niet genoeg.
Lachen: John Romero nodigt Jan uit in Dallas en kondigt zijn shooter Daikatana aan, die vervolgens 8924 keer wordt uitgesteld.
Covertekst bij Carmageddon: 'Kan het zieker?'



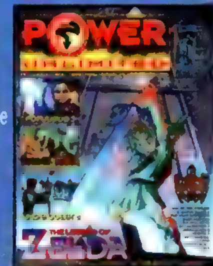
PU 59 - NOVEMBER 1998

Hoogtepunt: Mark B stelt bij de preview van Half-Life dat dit spel het voorbeeld voor de volgende generatie shooters gaat worden.
Dieptepunt: A2 Racer 2 op de cover. We zullen wel een complete maand dronken zijn geweest... Maar het wordt nog erger. J.J. over A2 Racer 2: "moderne graphics, prima besturing en lastige gameplay", en hij drinkt zelden of nooit...
Lachen: Jan noemt het pixelige Rainbow Six "angstaanjagend realistisch."
Jan vat de gameplay van Railroad Tycoon in één woord samen: [illegible].



PU 60 - DECEMBER 1998

Hoogtepunt: Legend of Zelda (N64) krijgt van Bjørn een 99! Geen enkele andere game haalde dit in 1998. Metal Gear Solid komt overigens in hetzelfde nummer tot een 98.
Dieptepunt: Geen enkele onvoldoende; je moet wel iets te zeiken hebben...
Lachen: J.J. test vier sims. En als je weet dat al die flightsims een handleiding met de dikte van de bijbel hebben...
Ruben ontdekt bij de game Music een waarheid als een koe: "een joypad is geen piano".



OOK CODEMASTERS

De groei van de MMO markt is aan weinigen voorbij gegaan en veel ontwikkelaars en uitgevers mengen zich in het gevecht om jouw online tijdsbesteding. Zo ook Codemasters dat hiervoor de Codemasters Online Gaming (COG) afdeling heeft opgericht. Goed nieuws voor ons online nerds want dat betekent meer aanbod, en grotere druk op ontwikkelaars om de kwaliteit van hun creaties omhoog te schroeven. Onlangs werden we uitgenodigd om in Engeland de MMO line-up van COG te checken.

STEVEN

ARCHLORD

Het succes van World of WarCraft heeft er voor gezorgd [illegible] iedere westerse ontwikkelaar die bezig is met een MMO [illegible] beperkt tot het gejkte fantasie stijltje dat we ondertussen [illegible] kennen. Ik zie echter graag een unieke setting en op het eerste gezicht lijkt Archlord dat te gaan bieden.
Het Koreaanse NHN is al bijna vier jaar bezig met de ontwikkeling van deze game en dat is te zien. De stijl spreekt mij zeer aan en is niet alleen overduidelijk Aziatisch, er is tevens een klein vleugje sci-fi in de vormgeving terug te vinden.
Toch ontkomen ook de Koreanen niet aan de invloed van Westerse vormgeving. Zo is het lettertype identiek aan die van Lord of the Rings en is de scène uit de introfilm van Archlord, waar een schokgolf alle manschappen op een slagveld omver gooit, schaamteloos overgenomen uit de eerste LoTR film. De combinatie van al deze invloeden levert echter wel een zeer geslaagde setting op.

HEERSER

De gameplay leunt uiteraard op bekende MMO principes maar ook worden meerdere originele elementen geïntroduceerd die allemaal in het teken staan van het verkrijgen van aanzien van je medespelers.
Als je na het volgen van de gewone quest een hoog level hebt bereikt (de level cap is 100) kun je de Archlord quests volgen. Hiervoor heb je een guild nodig en het nodige geduld.
Deze quest lijn eindigt met het overnemen van één van de drie speciale kastelen. De twee andere guilds die de overige kastelen bezetten, dingen dus eveneens mee naar de titel van Archlord.
Als Archlord geniet je v[illegible] voordelen, zoals het innen van belastingen die je kunt [illegible]elen met je guild... of niet. Het is [illegible] te zijn want jouw [illegible]
[illegible] grote vliegende draak als mount [illegible]
Een laatste voorrecht dat je geniet als Archlord is de controle over het weer, waarmee je ook vijanden kunt uitschakelen en het landschap blijvend kunt beïnvloeden.
Om het verhaal compleet te maken: er zijn drie rassen die ieder verschillende klassen ter beschikking hebben. Nodeloos om nog te vermelden dat deze MMO zeer hoog op mijn verlanglijstje staat!

CLICKEN EN ROKEN

Veel uit Korea afkomstige MMO's maken gebruik van de zogeheten 'point and click' besturing. Het principe is simpel: je klikt een locatie op het scherm aan en je personage loopt er naar toe.
Ik hou er persoonlijk niet van omdat ik liever het gevoel heb mijn personage direct te besturen. De vraag is: waarom zijn ze in Korea zo verzot op deze besturing die met één hand werkt?
Het antwoord is even simpel als verontrustend: dankzij deze besturing kunnen ze én hersenloos grinden én zich tegelijkertijd kapot paffen! Nou, doe mij maar de W A S D toetsen...







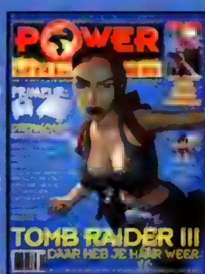
PU 81 - JANUARI 1999

Hoogtepunt: Wat is toffer: de eerst speelsessie met de Game Boy Color, of het feit dat de PU voortaan 12 keer per jaar verschijnt?
Dieptepunt: Jan heeft Thief gespeeld. Tot op [illegible]
Lachen: [illegible]
De redactie: [illegible] de jaarwisseling vastlopen, test Jan nu dag en nacht games zodat hij genoeg kopij heeft tot [illegible]



PU 82 -FEBRUARI 1999

Hoogtepunt: We juichen om de Dreamcast. Bill Gates meldt dat het een mijlpaal voor de industrie is. Judas!
Dieptepunt: De combinatie 'uitmelken' / [illegible]
Lachen: [illegible]
Boris: "Battle Arena Toshinden 2 heeft veel weg van een ontmoeting met een oude vlam die haar baard heeft laten staan."



PU 83 - MAART 1999

Hoogtepunt: Sonic Adventure op de Dreamcast krijgt een knalharde 98. Jammer alleen dat de DC nog nergens te koop is.
Dieptepunt: We zetten de WOII-shooter Mortyr op de cover. De game komt uiteindelijk twee jaar later uit.
Lachen: Een advertentie voor de 'Belasting Bespaar CD'. Die is vast massaal door onze lezers aangeschaft...
Jan bij review Earth 2150: "Dit houdt de ingedutte, op routine draaiende softwarehuizen tenminste scherp". Toen al!



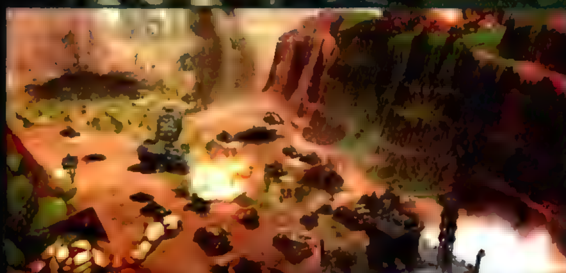
GAAT VOOR DE MMO

MAELSTROM



De vreemde eend temidden van dit MMO gezelschap, was het strategiespel Maelstrom. Deze titel, afkomstig van KDV games, speelt zich vijftig jaar in de toekomst af en zet drie strijdende facties - de Remnants, The Ascension en de buitenaardse Hai-Genti - tegenover elkaar op het slagveld. Kenmerkend zijn de transformerende units die ook nog eens met zo'n tachtig upgrade opties zijn aan te passen aan jouw speelstijl.

De andere grote trekpleister van Maelstrom is de mogelijkheid om het grondgebied dynamisch aan te passen, een onderdeel dat nauw verbonden is aan het gebruik van de elementen. Zo liet de demo zien hoe je met een meteoor een grote krater op het aardoppervlak kunt laten inslaan. Deze krater kun je vervolgens vullen met water en eventueel laten overstromen om alles op het omringende land weg te spoelen. Ook kun je het water bevriezen, verdampen met vuur of in het rond slingeren met behulp van tornado's.
Een laatste opvallend element is dat de dag en nacht cyclus als resource dient, zoals de zonnepanelen die een factie kan gebruiken om overdag een voordeel te hebben.



PC - STRATEGIE

LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

De eerste MMORPG die de licentie gebruikt van de populaire boeken van Tolkien is afkomstig van Turbine, de makers van Dungeons & Dragons Online. Maar als ik LoTRO ergens mee moet vergelijken dan is het wel World of WarCraft. Van de actie en skills tot de missies en interface aan toe, het WoW gevoel was alom aanwezig.
Er zijn alleen geen slechteriken als ras selecteerbaar dus je zult uit de (harige) voeten moeten met een hobbit, elf, dwerg of mens. Er zijn zeven klassen die vergelijkbaar zijn met de bekende archetypen zoals warrior en hunter.
De keuze om geen echte magische klasse te gebruiken kan ik zeer waarderen. De klassieke vuurbalspreuk is bijvoorbeeld wel aanwezig, maar in de vorm van een pot met brandende olie die je op tegenstanders kunt smijten. Een geinige oplossing om consistent te blijven met het verhaal. Krachtige magiërs groeien immers niet aan de bomen in de wereld van LoTR.





TRAITS

Originele gameplay vind je in de vorm van traits. Dood jij bijvoorbeeld een grote hoeveelheid orcs dan krijg je de 'orc slayer' trait. Deze kun je vervolgens gebruiken om extra schade aan te richten als je tegen orcs vecht. Uiteraard kun je slechts een beperkt aantal traits tegelijkertijd gebruiken.
Centraal in het verhaal staat de stad Angmar, waar de witch king aan de macht is. Verder zul je veel bekende Tolkien personages tegenkomen als NPC, iets dat mede zal bijdragen aan het eventuele succes van deze titel.



PC - MMORPG

UPDATES VOOR D&D ONLINE EN RF ONLINE

Tijdens de meeting waren ook gratis updates voor de MMO's RF Online en Dungeons & Dragons Online Stormreach (zie screen onder) aanwezig.
RF Online werd al regelmatig voorzien van nieuwe updates en events maar ook D&D krijgt binnenkort een grote beurt die de nodige high level content toevoegt.
De belangrijkste extra is de twaalf man raid missie waar bij je het gevecht met een reusachtige rode draak aangaat. Nu ontbreekt er nog slechts één draak om de titel van deze game te verantwoorden.



PU 64 - APRIL 1999

Hoogtepunt: De 'ziel zuigende actie' van Legacy of Kain: Soul Reaver verleidt Boris tot een 96. Zijn argumentatie was toen al ijzersterk: "oooohhhh & aaaaaahhhh".
Dieptepunt: Beau van Erven Dorens (inderdaad die eikel van NSE/Boulevard) presenteert de Power Unlimited Game Awards.
Lachen: Sara komt bij de PU. Ze doet weliswaar alleen de filmrubriek, maar ze haat games! Dat ging dus niet lang goed.
Boris in een dichterlijke bui: "Wat een pret, wat een plezier, Worms Armageddon is hier".



PU 65 - MEI 1999

Hoogtepunt: Ed verschijnt op TV bij 'Per Seconde Wijzer'. Een lezer met vooruitziende blik meldt dat de rest nu vast ook op TV wil.
Dieptepunt: Bjørn ziet de eerste demofilmpjes van de PS2, die later niet helemaal overeenkwamen met de games. En dan zijn we nog mild.
Lachen: Jan doet een profcheck met Iron [illegible] gamen.
Bjørn: "Japan is een vreemd land, maar ze [illegible] alles over videogames".



PU 66 - JUNI 1999

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Boris over Wing Over 2: [illegible]



GLORY of the ROMAN EMPIRE

Na mijn bezoek aan de Acropolis in Athene in het vorige nummer, stond ik deze maand vol ontzag te staren naar Het Colosseum te Rome. Waarom? Voor Glory of the Roman Empire natuurlijk! JAN

De Romeinen waren hun tijd ver vooruit. Zo maken we nog steeds gebruik van ideeën uit de Romeinse wiskunde en geneeskunde en waren ook hun oorlogsstrategieën op z'n minst vooruitstrevend te noemen.
Velen denken echter dat er in de eeuwen van de Romeinse heerschappij vrijwel alleen maar gevochten werd maar toen het Romeinse rijk eenmaal gestabiliseerd was, brak toch echt een lange tijd van rust en vrede aan. Er is zelfs een naam voor die periode: Pax Romana.
The Glory of the Roman Empire (GotRE) focust zich juist op die periode en laat spelers in alle rust Romeinse steden stichten in een game die beschouwd kan worden als een echte city builder.

MOE MAAR VOLDAAN

Waar kun je een press-event over de gloriedagen van het Romeinse Rijk beter houden dan in Rome zelf? CDV had dan ook zijn uiterste best gedaan om de aanwezige journalisten in Romeinse sferen te brengen.
Na een bustour langs alle bezienswaardigheden, hadden we een paar uur voor onszelf om de stad in te gaan. Samen met Gameking Ruben struinde ik de straten en pleinen af om uiteindelijk moe maar voldaan neer te ploffen bij een maanverlichte fontein. Ik zou jullie nog het een en ander kunnen vertellen over het bier dat over mijn digitale camera werd gegooid, over een gitaarspelende zigeunerin of over de toga's die we aan moesten tijdens de speelsessie in een oude Romeinse villa de dag erop... maar het wordt tijd om het over het spel zelf te hebben.

ROMEINSE ROEM

GotRE is een rustgevende game: geen stress, geen paniekerig geklik in tientallen menuutjes, geen zestien taken die je tegelijkertijd uit moet voeren... nee, de gameplay is heel relaxed. Misschien wel een tikje té ontspannen voor de doorgewinterde gamer die de Caesar games van weleer gewend is maar voor een meer casual speler biedt dit spel een hele relaxte ervaring.
Feitelijk kun je alles met één hand doen: alle gebouwen en keuzes die je maakt stuur je via on screen menuutjes aan met de muis. Klik op een bouwmannetje en je ziet meteen wat hij kan bouwen. Sleep het uit de grond te stampen huis of standbeeld op het speelveld en je ziet meteen waar je kunt bouwen.
Een snufje RTS vinden we in de aanvoer van hout, stenen en voedsel waarbij de economische wetten logisch werken. Inwoners hebben huizen nodig, alsook genoeg te eten, ze willen vermaakt worden en werk hebben. Met tevreden burgers bouw je eerst nederzettingen dan dorpen en steden om uiteindelijk florerende metropolen te stichten die in het hele

[illegible] • ASCARON • HAEMIMONT GAMES • CDV • EASY INTERACTIVE • WWW.HAEMIMONTGAMES.COM

PU 67 - JULI 1999

Hoogtepunt: Voor het eerst en waarschijnlijk laatst siert een Belgisch spel de cover. Outcast krijgt een 94.
Dieptepunt: We roepen na Driver dat we Driver 2 en 3 willen. Onwetend welke ellende die games ons zouden opleveren.
Lachen: J.J. vindt Puma Street Soccer op de PC klasse (89) en Boris dezelfde game op de PSX shit (69). Huh?
Skate's favo boek: "De successen van NAC Breda in woord en beeld. Helaas wel erg dun".



PU 68 - AUGUSTUS 1999

Hoogtepunt: Duke Nukem Zero Hour op de cover. Waar is hij toch gebleven?
Dieptepunt: Boris geeft Hidden & Dangerous een 93 aangezien de game tussen de bugs door echt heel goed was.
Lachen: We staren naar 'massale' vechtpartijen in RTS-game Braveheart. Wel veertig mannetjes tegelijk in beeld. Toe maar!
Skate over Kournikova Smash Tennis (van de makers van Tekken): "Kunnen wij Anna over het net laten springen en een vette combo op haar tegenstanders hoofd laten uitvoeren?"

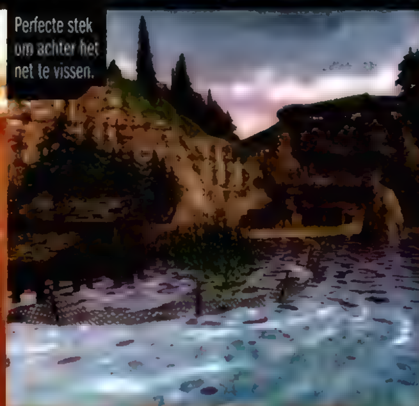


PU 69 - SEPTEMBER 1999

Hoogtepunt: Jan speelt Command & Conquer: Tiberian Sun en vindt het cool. Dat gevoel willen we in 2006 weer terug, EA!
Dieptepunt: Ook toen ging het al fout met de combinatie 'superheld' en 'game'. Superman op de N64 is "helemaal niet zo super, man".
Lachen: We hebben de primeur van het fenomeen patch en vinden het cool. Nu krijgen we acute buikloop als we het woord horen.
Boris over Command & Conquer (N64): "RTS zonder multiplayer is als een bordeel zonder hoeren".




Ook Gameking en ex PU redacteur Ruben was mee. Hij vond het Italiaanse eten zo lekker dat z'n vinger erbij opgegeten heeft.


Perfecte stek om achter het net te vissen.



TV VOEDSEL

Tijdens onze lunch werd ons verteld dat het eten dat we voorgeschoteld kregen van hetzelfde bedrijf afkomstig was dat ook het eten voor de TV-serie Rome had verzorgd. Ons smakelijke voedsel was dus gebaseerd op een eeuwenoud recept!
Voor de onwetenden: Rome was de hitserie (SBS 6) over de opkomst en ondergang van Julius Caesar. Inmiddels is seizoen 2 van Rome in de maak en we kunnen haast niet wachten...

Romeinse Rijk geroemd worden... althans, dat is de bedoeling.

KLEINE DINGEN

GotRE zit vol met kleine, aantrekkelijke details. Zoom bijvoorbeeld in op een houthakker en je ziet het poppetje in kwestie zijn bijl in de boom zetten, de boom omhakken, vervolgens de stam in stukken slaan en de stammen mee naar zijn werkplaats nemen.
Ook kun je de camera 360 graden om zijn as draaien en gebouwen roteren als je ze neerzet. Zo kun je een tempel of casa dus precies zo plaatsen als jij wilt. Dit zijn voor dit genre belangrijke basics en die steken goed in elkaar.
Gaandeweg dien je huizen en gebouwen te upgraden, zodat hutjes veranderen in stenen huizen om die later weer om te turnen in villa's. Ook standbeelden, tempels en putten in de omgeving hebben hun nut omdat bewoners in naburige huizen zich hierdoor happy gaan voelen.

PACT OF MOOTJE

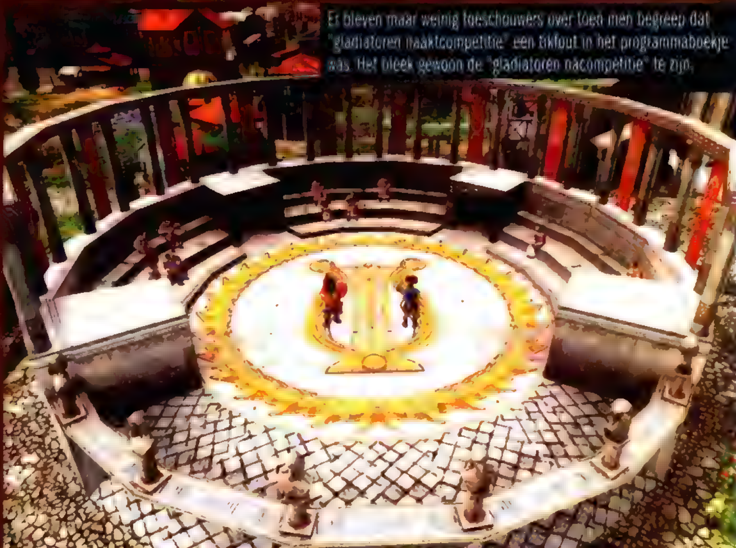
Het aardige van deze city builder is dat je verschillende steden opbouwt onder verschillende omstandigheden (taken). Zo dien je bijvoorbeeld Florence helemaal op te bouwen van klein dorpje tot grote stad of moet je een stad die half in puin ligt weer welvarend maken.
Daarnaast keer je ook terug naar steden die je eerder tijdens de campagne hebt opgezet. Stadsmuren, watervoorzieningen en economische ingrepen van jouw kant hebben dus een langdurige invloed. Zo kun je later tot de conclusie komen dat die door jou gebouwde stadsmuur wel wat dikker had gekund omdat in de tussentijd naburige barbaren voor problemen hebben gezorgd.
Overigens moet je ook weer niet te veel verwachten van de rol van barbaarse dorpen in de buurt. Je kunt ze inlijven als slaven, je kunt een pact met ze sluiten, je kunt een handelsverbond met ze aangaan... of ze in mootjes hakken.
Andersom kun je je steden versterken met verdedigingswerken en dergelijke, maar nogmaals; dit is geen RTS. Het vechten en omgaan met de barbaren behelst hoogstens tien procent van de gameplay. Voor de rest is het chillend steden bouwen. Heerlijk op je gemakje...

GLADIATOREN WEETJES

Je leert nog eens wat op een perstrip. Wist je bijvoorbeeld dat...
- het Colosseum ooit gemaakt is om beroemde zeeslagen na te spelen. Daartoe werd het Colosseum gevuld met vele miljoenen liters water die werden aangevoerd via speciaal aangelegde kanalen. Pas later werd het gebruikt voor gladiatorengevechten.
- het duim omhoog duim naar beneden teken door Hollywood expres verkeerd is gehanteerd. In tegenstelling tot wat we denken, betekende het gebaar met de duim omhoog, niet het verlenen van gratie maar ('dolk uit de schede') het teken dat de winnaar de verliezer de genadesteek moest toedienen. Verborg de keizer daarentegen zijn duim in zijn vuist ('zwaard in de schede'), dan betekende dat 'gratie aan de verliezer verlenen.'
- veel gladiatorengevechten deels voorop-gezet waren. Zo bonden de vechtersbazen met bloed gevulde dierenhuidzakjes onder hun uitrusting voor meer spektakel.




De stad is vrijwel uitgestorven: de veldslag Romeinse Rijk - Gallië wordt rechtstreeks uitgezonden.


Er bleven maar weinig toeschouwers over toen men begreep dat "gladiatoren naaktcompetitie" een tikfout in het programmaboekje was. Het bleek gewoon de "gladiatoren nacompetitie" te zijn.

PU 70 - OKTOBER 1999

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Boris digt de Duitse RTS Mayhem wel: [illegible]



PU 71 - NOVEMBER 1999

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Boris over World League Soccer: [illegible]



PU 72 - DECEMBER 1999

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Dre kent bij de review van The Nomad Soul de PU-doelgroep niet helemaal: [illegible]



FUTURE ZONE

Uw videogamespecialist
Meer dan 5000 artikelen op onze website
Postorder nu in Nederland en Belgie
www.futurezone.nl









DS XBOX 360 GAME BOY ADVANCE SP

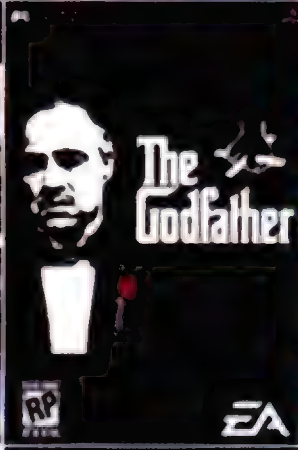
Amsterdamstraat 89
2711 ED Zoetermeer
tel: 079-3436610
email: fz3@futurezone.nl

Hoogstraat 1025
3011 PM Rotterdam
tel: 010-4049908
email: fz2@futurezone.nl









PlayStation.2

Godfather the game
te koop voor PSP, PS2, PC en Xbox
kijk online voor prijzen

GAMESHOPS IN NEDERLAND

DIGIFAN digital fantasy

DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871



KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP WWW.DIGIFAN.NL
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL

DIGIFAN digital fantasy

DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871



KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP WWW.DIGIFAN.NL
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL

ONLINE

WWW.NEXT-LEVEL.NL

kijk op onze site voor
actuele aanbiedingen en onze filialen.
Next level
Zuidsingel 59 - 3811 HD Amersfoort - 033-4700427





ZUID-HOLLAND

BACKGAMES www.backgames.nl

In- en verkoop tweedehands spelcomputers, homecomputers en videogames. Van Retro tot Next-Gen, van Pong tot Xbox.
Hogewoerd 135 - Leiden - tel: 071 5222 006

BACKGAMES
The Electronic Gaming Specialist



GELDERLAND

PLAYZ2B

PLAYZ2B



Playz2b in Apeldoorn, de place to be voor gameliefhebbers. Wij verkopen alle topgames (ook 2e hands) en je kunt testen en gamen op alle systemen. Singleplayer, multiplayer, online of in een lan. Kom langs en laat zien wie de beste gamer is!

E3 2006

BOOTH BABE PROTEST

WHAT'S WRONG WITH THESE GUNS?

Zoals de laatste jaren gebruikelijk is, waren we weer met een uitgebreide delegatie aanwezig op de E3. Volgende maand komen we middels een special én The Daily Gamer uitgebreid terug op de games, de verrassingen, de tegenvallers, de feesten enzovoort. Op de volgende acht pagina's krijg je vast het opvallendste nieuws en de meningen van de redacteuren over de presentaties en prestaties van Nintendo, Microsoft en Sony tijdens de E3 2006.

PC



> "IK HEB DEZE WEEK VEEL ACHTER DE PC GEZETEN, MAAR NIET OM TE GAMEN."



WINDOWS VISTA

Kort werd Windows Vista aangestipt, het nieuwe besturingssysteem dat voor consumenten en gamers in 2007 uitkomt. Vista is veel meer dan zomaar het vervolg op Windows XP; het is een nieuw platform dat multimedia maar vooral games, nog beter ondersteunt en nog toegankelijker moet maken.
In combinatie met DirectX 10 komen allemaal nieuwe technieken ter beschikking die PC games naar nieuwe hoogten gaan stuwen. Niet voor niets had Microsoft op haar Xbox 360 booth op de E3 een aanzienlijk aantal vierkante meters ingeruimd voor Games for Windows waarin stands ruimte boden aan onder andere **HELLGATE LONDON, AGE OF EMPIRES III: WARCHIEFS, FLIGHT SIMULATOR, SIN EPISODES: EMERGENCE** en **TITAN QUEST**.



SiN Episodes: Emergence

DE PC WEET VAN

We horen het al jaren: PC gaming is dood. Maar de waarheid ligt zoals altijd in het midden. Want ook deze E3 bleef de PC grotendeels sterk en overtuigend overeind. Niet in veelvoud aan genres, maar des te sterker in genrespecifieke titels... als je tenminste een dikke bak thuis hebt staan.



Hoe kun je PC gaming beter (nog steviger) op de kaart zetten door tijdens je persconferentie Bill Gates himself op het podium te hebben en hem Games for Windows onder de aandacht te (laten) brengen.
Gates was zonder twijfel het witte konijn uit de hoge Microsoft hoed tijdens de Pre-E3 conferentie. Iedereen verwachtte een Xbox 360 show (en die kreeg men ook) maar PC werd duidelijk in de spotlight gezet.



> "DE PC WAS HET PLATFORM MET DE MEESTE EN MOOISTE GAMES. TITELS ALS CRYSIS EN DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC MAKEN MIJ IN IEDER GEVAL GELUKKIG"



STRATEGIE

De RTS vierde dit jaar ook (weer) hoogtij waarbij het opviel dat de graphics binnen dit genre griezelig gedetailleerde vormen beginnen aan te nemen. Een beetje RTS game eist een high-end PC met een dikke 3D kaart om de realistische waterreflecties, schaduwvorming, ragg dol physics, vernietigbare omgevingen en realistisch reagerende units vloeiend tot leven te wekken. Heb je zo'n monster systeem dan mag je je opmaken voor waanzinnige massale gevechten in **MEDIEVAL 2: TOTAL WAR** (We zagen Boris' mond openvallen en niet meer dicht gaan) en kun je de koude oorlog opnieuw zien oplaaien in **WORLD OF CONFLICT**.
Voorts begon ons strategische hart sneller te kloppen van **COMPANY OF HEROES**, de nieuwe **WARHAMMER 40K** uitbreiding, de add-on voor **AGE OF EMPIRES III, JOINT TASK FORCE, SUPREME COMMANDER** en natuurlijk **COMMAND & CONQUER 3**. Strategieliefhebbers zitten weer geramd de komende tijd.

Medieval 2: Total War



DE GLORIEUZE RENTREE VAN COMMAND & CONQUER

Het is alweer een jaar of zeven geleden dat de PC-gamer getrakteerd werd op een Command & Conquer RTS. Games die steevast met honderdduizenden exemplaren tegelijk over de toonbank vlogen. De liefde voor C&C ging zelfs zover dat we bij de PU foto's binnenkregen van gamers met een NOD- of GDI tattoo op hun lichaam.

Voor al die fans is er goed nieuws, en dat nieuws is NIET dat er een nieuw deel uitkomt. Dat wist iedereen al. EA had Tiberian Wars immers al een paar weken geleden aangekondigd.

Nee, het nieuws is dat de nieuwe C&C er ontzettend goed uitziet en, nog belangrijker, ontzettend vertrouwd aanvoelt. We zagen een fan als Jan een traantje wegpinken toen hij de kwade tronie van Kane op het scherm zag verschijnen.

EA heeft er ontzettend slim aan gedaan niet al te veel aan de vrijwel perfecte gameplay van de serie te sleutelen. Command & Conquer 3: Tiberian Wars is vooral mooier, spectaculairder en dieper, en dat zullen we in het volgende nummer uitgebreid laten zien.

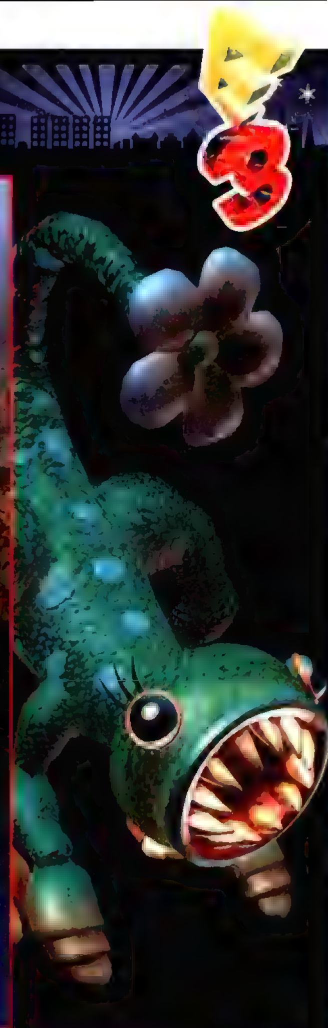




MMO OVERKILL

Dat de MMO populair is, dat is wel duidelijk maar er dreigt nu toch een overkill. Hoe meer toffe shooters en RTS games, hoe beter wat ons betreft, maar iedereen weet dat je maar een of twee MMO's tegelijk kan spelen. Zo was daar natuurlijk de zeer uitgebreide en fraai ogende add-on voor World of WarCraft. Het feit dat Blizzard enkel en alleen een flinke stand kon vullen met **THE BURNING CRUSADE** zegt genoeg over de populariteit. Maar dan waren daar ook nog **VANGUARD**, **CONAN**, **LOTR: ONLINE**, **TABULA RASA**, **AION**, **HUXLEY**, **ARCHLORD** en nog een heleboel MMO's waarvan we de naam even zijn vergeten.

In het volgende nummer scheiden we het kaf van het koren want dit begint echt belachelijke vormen aan te nemen.



GEEN WIJKEN

"HET BESTE PLATFORM VAN DE SHOW."

"WINDOWS VISTA, CRYSIS, C&C 3, QUAKE WARS, DE GLORIEUZE VERDIEPING VAN DE RTS... DE PC DOOD? LAAT ME NIET LACHEN!"



ONZICHTBAAR

Een aantal games ontbrak. Zo hadden we stiekem gehoopt op Wolfenstein IV, schitterde Duke Nukem Forever wederom door afwezigheid - we blijven tegen beter weten in hopen - en sloeg ook Alan Wake een jaartje over. Ontwikkelaar Remedy houdt Alan Wake nog een jaar in de kluis om verder te sleutelen aan deze Silent Hill meets Twin Peaks thriller al werd wel bekend dat Microsoft de exclusieve rechten voor deze veelbelovende game heeft binnengehaald. Het spel zal dus uitkomen voor PC en Xbox 360.

SPORE

Eervolle vermelding verdient tenslotte Spore, de nieuwe levenscyclus organische sim die allesomvattend is maar tegelijkertijd zo laagdrempelig en cartoony dat we er spontaan verliefd op werden. Alleen J.J. zit nog in de ontkenningsfase aangaande het



Spore

nieuwe, (over)ambitieuze project van Sims bedenker Will Wright en in de volgende PU kun je lezen of dat terecht is of niet.

Spore was in ieder geval het levende bewijs dat sommige games maar op één platform kunnen aarden: de PC!

NEXT-GEN KNALLEN

Steeds meer shooters krijgen een vaste plek op de next-gen consoles maar ook op de PC valt er nog altijd meer dan genoeg te knallen... en moedertje lief wat zag dat er weer onbehouwen goed uit.

Crytek's **CRYSIS** krijgt zonder meer de schoonheidsprijs, strak gevolgd door het bizar mooie **ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS**. Beide games verdienen zonder meer het stempel "next-gen first-person shooter op de PC"... als ze tenminste alle beloften kunnen waarmaken.

Vergeet echter ook **HAZE**, **BROTHERS IN ARMS 3**, **DE ADD-ON VOOR F.E.A.R.**, **BATTLEFIELD 2142** en het overweldigende **UNREAL TOURNAMENT 2007** niet.

Voorts is de Western shooter terug met **CALL OF JUAREZ** en speelden we een zo goed als complete versie van **PREY**. Dus even die PC upgraden en je kunt glorieus kogels uit gaan spuwen. Volgende maand scheiden we de kogels van de losse flodders in onze uitgebreide E3 special.



Brothers in Arms 3

"VAN DE PC HEB IK TOTAAL NIKS GEZIEN DIT JAAR. IK WEET WEL DAT IK UITKIJK NAAR BIOSHOCK."



"DE MMORPG-MANIE SLAAT ECHT NERGENS OP, HOE KUN JE AL DIE SHIT SPELEN! MAAR VERDER DENK IK DAT IK TOCH MAAR WEER EEN NIEUW PC'TJE GA KOPEN."

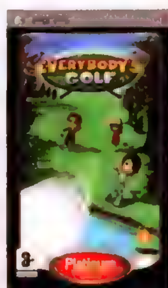




PSP

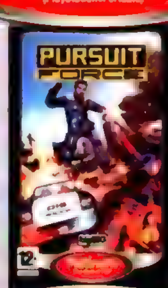
Je Platinumgames tegen vermorzelde, vermoorde, ontplofte, verpulverde, afgemaakte, fijngeknepen, onthoofde, neergesabelde, uitgebeende, geïmplodeerde, gekeelde prijzen.

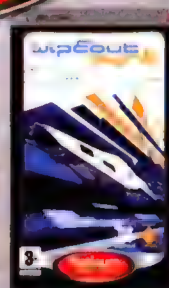
Platinum
The Best of PSP™
(PlayStation®Portable)

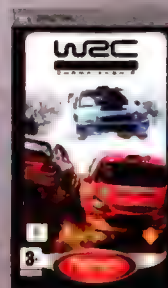


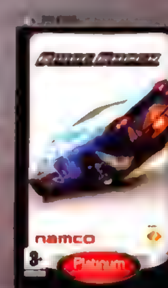












De Platinumcollectie. Nu op PSP. **€ 24,99*** De beste games tegen de scherpste prijs.

*Aanbevolen consumentenprijs.

PlayStation®2



FEEL THE RIDE

Polyphony Digital Inc, de makers van Gran Turismo, pakken uit met de meest realistische moto racing simulator ooit. Tourist Trophy's unieke control system stelt je in staat om elke motor te besturen via de bewegingen en het evenwicht van de bestuurder, waarbij je het gevoel krijgt één te zijn met je machine. Echte motors, echte snelheden, echte controle. The real riding simulator.





POLYPHONY™ DIGITAL

3+

touristtrophy.com

NINTENDO





"NINTENDO IN OPTIMA FORMA DEZE E3. HET BEDRIJF WEET WAAR HET VOOR STAAT EN VERTAALT DAT NAAR ONGELOOFLIJK LEUKE PRODUCTEN."



Het Nintendo dat een online-adapter voor de GameCube lanceerde zonder visie over hoe dat ding ondersteund zou moeten worden.
Het Nintendo dat krampachtig probeerde bij te blijven in de hi-tech-coolness-marketing-race die Sony en Microsoft waren begonnen, maar lijdzaam moest toezien hoe de afstand alleen maar groter werd. De positie van Sony was al niet eens meer zichtbaar, zo ver liep Nintendo achter de feiten aan.
Dit Nintendo is dood. En herboren, gelukkig. Nintendo is herboren als het Nintendo zoals het altijd was, zoals het zou moeten zijn en nu gewoon weer is.

"WII IS TOF. WII IS NIEUW. WII IS VERRASSEND. EN DAT ZWIEPEN ZIE IK HELEMAAL ZITTEN. SCHEELT IN IEDER GEVAL SPORTSCHOOLBEZOEK."



Nintendo heeft een visie; een visie waarin creativiteit, progressie en daadkracht belangrijk zijn. Er worden geen praatjes meer verkocht. Nintendo weet waar het naartoe wil, en heeft de spullen gemaakt om er te komen.
Wij houden van dit Nintendo. Wij worden er gelukkig van. Doe het Nintendo, maak ons gek. Vertel nog eens wat meer over de Nintendo DS. Laat nog eens wat zien van **YOSHI'S ISLAND 2**. Geef eens hier, die fantastische, magistrale Wii Remote. Wij willen dat ding bewegen en ons weer kinderen voelen. Betoverd raken.
Wij zijn weer verliefd op Nintendo. Nintendo, wij houden van jou. Wij tellen de manieren waarom wij van jou houden. Nintendo.

NINTENDO ALS HERBOREN

Deze E3 was Nintendo de grote winnaar. De Grote Winnaar was Nintendo. De Groooooote Winnaar. Nee, niet zozeer ten opzichte van concurrenten als Microsoft en Sony, maar vooral en boven alles ten opzichte van Nintendo zelf.

Nintendo overwon Nintendo. Het Nintendo van 2001 - 2005, dat de concurrenten betichtte van het vervuilen van de markt met sequel na sequel... maar dat stiekem zelf ook heel erg deed.

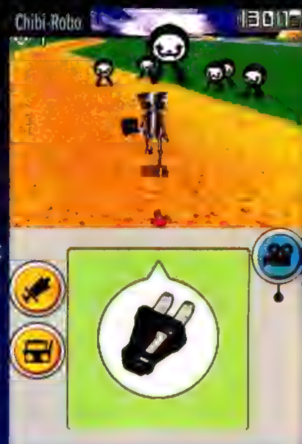
"GRAFISCH IS DE WII GEEN HOOGVLIEGER, MAAR HET SPELEN MET DE CONTROLLER IS ECHT GEWELDIG. EN MET EEN METROID, MARIO EN ZELDA OP KOMST, ZIT NINTENDO NATUURLIJK GEBAKKEN"





NINTENDO DS EEN GREEP UIT HET ASSORTIMENT

Nintendo is op dreef met de Nintendo DS; er was een verrassend grote hoeveelheid nieuwe games speelbaar in LA.
Denk aan een draagbare versie van Jurjen's geliefde **CHIBI-ROBO**, een nieuwe **STAR FOX** en zelfs een opvolger voor **YOSHI'S ISLAND** (helaas ontwikkeld door Artoon, de studio achter 'toppers' als Blinx, Pinobee en Yoshi's Universal Gravitation).
Er was ook aandacht voor Nintendo's toegankelijke Touch Generation-lijn, waaronder naast Brain Training en Nintendogs ook Tetris DS blijkt te vallen. Speelbaar was onder andere wat in Amerika **CLUB HOUSE GAMES** gaat heten (een verzameling van meer dan veertig spelletjes - van patience en schaak tot bowlen en darten).
Zelf waren we vooral enthousiast over **ZELDA: PHANTOM HOURGLASS** (die je volledig bestuurt met de stylus en die zelfs een multiplayerstand bevat) en **ELITE BEAT AGENTS**, een westerse versie van het even knotsgekke als briljante muziekspel Osu! Tatakae! Ouendan! Wie had dat gedacht?





THREE WAYS TO LOVE YOUR LOVER

1. JE VOELT ZO GOED, NINTENDO

De verwondering toen we voor de eerste keer Pong speelden. Het gevoel toen we voor het eerst in drie dimensies konden bewegen. De Wii Remote roept gevoelens op waarvan we niet eens meer wisten dat we ze hadden.
We spelen met open mond, bewegen onbewust ons hele lichaam mee, vergeten de drukte en de lange rij mensen achter ons. We raken betoverd, verwonderen ons over wat er mogelijk is, proberen te bedenken wat er nog meer mogelijk zou kunnen zijn maar kunnen dat niet omdat het allemaal te veel is, te overweldigend.
Met de Wii Remote heeft de speler iets heel bijzonders in handen, en Nintendo goud.

2. JE ZIET ER ZO GOED UIT, NINTENDO

Het is allemaal gejat van Apple maar wat maakt het uit? De dagen van de paarse broodbak zijn voorbij. Als je de DS Lite eenmaal in handen hebt gehad, kun je je niet meer voorstellen dat je vroeger zo gelukkig was met die grijze flappert. Die make-updoos gaat naar moeder, met Brain Training erbij, kan ze gebruiken.
De Wii zouden we ook graag bij de tv zetten, zelfs als er niets in zat. De Wii Remote, het logo, de reclame...
Nintendo heeft een gezicht gevonden waarmee ze naar buiten kan treden, een gezicht om verliefd op te worden.
We geven het toe; toen niemand keek, hebben we even aan de Wii gelikt. En ze smaakte naar meer.

> "IK ZAG VEEL DS GAMES DIE IK GRAAG WIL SPELEN. EN MET DE WII TOONT NINTENDO BALLEN. OF HET ECHT IETS VOOR MIJ IS... IK BEN ER NOG NIET UIT."





Wii
EEN GREEP UIT HET ASSORTIMENT

De Wii stond in een afgesloten deel van de Nintendo-stand, net zoals dat vorig jaar met de nieuwe Zelda het geval was. Dat leverde wachttijden op van meer dan drie uur - en zelfs als je, zoals wij, de rij mocht skippen, moest je per spel soms meer dan een uur wachten tot je aan de beurt was.
Goeie reclame voor Nintendo dat zoveel mensen met de Wii willen spelen maar vervelend voor ons; het maakte ons werk er niet makkelijker op. De games werden er overigens niet minder leuk door...
De favoriete Wii-game van Nintendo's Shigeru Miyamoto is Wii Sports, een verzameling van drie sporten die je bedient door de Wii Remote in het rond te zwiepen. Dat blijkt toegankelijk en vermakelijk en bevat, zeker in het geval van het tennisgedeelte, meer diepgang dan je zou denken. **WII SPORTS** is bedoeld om non-gamers te interesseren, maar het zou ons niks verbazen als het ook bij PU-lezers een favoriet wordt.
Er waren ook games die specifiek voor 'ons' worden gemaakt, zoals **SUPER MARIO GALAXY** (waarin je Mario met de Nunchuck van planeet naar planeet laat suizen terwijl je met de Remote bijna alles in beeld kunt 'betasten'), **METROID PRIME 3: PRIME CORRUPTION** (bewijst hoe goed een shooter kan werken op de Wii. Extra's zoals een deur ontgrendelen door de Remote naar voren te duwen, te draaien en terug te trekken vormen een smakelijke kers op de taart) en **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**. Het komt niet als een verrassing dat die laatste tegelijk met de release van de Wii in aparte versies voor GameCube en Wii gaat verschijnen.
Hoogtepunt van de Wii-extra's: druk op A om een pijl aan te leggen (je hoort de snaar van de boog aanspannen via een speakertje in de remote) en wijs je vijand simpelweg aan. Laat los en je pijl suist van je Wii remote naar je tv. Vet!



Super Mario Galaxy

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Het kwam uit de lucht vallen, de aankondiging van een nieuwe Super Smash Bros. Nintendo fans lieten alles spontaan lopen.
Super Smash Bros. is nog steeds het populairste knokspel voor de GameCube. Dat er een vervolg op de Wii aan zat te komen stond als een paal boven water maar dat we nu al iets te zien zouden krijgen, was toch wel een grote verrassing.
En hetgeen we zagen was heel erg tof en bracht een brede glimlach op ons gezicht. Zo had Nintendo heel wat nieuwkomers te introduceren zoals Pit (Kid Icarus), Wario, Meta Knight (Kirby) en Zero Suit Samus (Metroid)... en aan het einde van de trailer die men toonde, liet ook Snake (Metal Gear Solid) nog even zijn gezicht zien!
Dat wordt smullen, zeker als je bedenkt dat je Super Smash Bros. Brawl ook nog online tegen elkaar kunt spelen.





> "IK DENK DAT NINTENDO EEN GROTE FOUT MAAKT DOOR NIET HD TE GAAN."



3. JE BENT ZO COMPLEET, NINTENDO

De overdaad aan spelenswaardige software voor de Nintendo DS liet ons met een grote grijns rond het DS-gedeelte van de Nintendo-stand lopen. Shit man, **STAR FOX** is er ook. **CASTLEVANIA**. **YOSHI**. **CHIBI-ROBO**. Zoveel toffe adventures en RPG's.
In het Wii-gedeelte werden we wild. Geen twee speelbare games. Geen drie, en ook geen vier. Het waren er meer dan twintig, sommige in nagenoeg complete vorm. Met nog een handvol toffe demo's. Een nieuwe beleving van genre na genre. Sturen op de vreemdste manieren. Zelfs slechte spellen werden er leuk van.

HERBOREN

Dat zijn drie manieren om van Nintendo te houden, en er zijn er vast wel meer. Er zijn ook heel veel manieren om van Sony te houden, of van Microsoft, maar dat botst niet met onze liefde voor het herboren Nintendo. Zij volgen hun eigen weg en wij gaan daar graag in mee.
Je mag best sceptisch zijn, dat waren wij ook. Totdat we de games gingen spelen. Wiieeeee! Nintendo, man oh man.

Star Fox


GAMECUBE EN GAME BOY MICRO

Nintendo kondigde voor de Game Boy geen enkele nieuwe game aan en het apparaat was niet eens op de Nintendo-stand te vinden. Dat laatste gold ook voor de GameCube, maar voor Nintendo's vorige tv-console werden wél wat onthullingen gedaan. Zo zagen we (op internet, net als jij) een prachtig filmpje van **SUPER PAPER MARIO**, een inventieve platformgame in de visuele stijl van de Mario RPG's. **DK BONGO BLAST** oogde vooral heel erg leuk, een racegame die je bedient met die nice bongo set van je.

DK Bongo Blast


> "NINTENDO HEEFT VOOR EEN WERKELIJKE REVOLUTIE GEZORGD. IK HEB ZOVEEL PLEZIER BELEEFD MET DE WII. DE DS-ONDERSTEUNING IS IJZERSTERK, TERWIJL WE OOK NOG EEN PAPER MARIO OP DE CUBE KRIJGEN!"



MICROSOFT




Dead Rising

Ook het diepe en emotionele **MASS EFFECT** brak potten. De actie RPG van de makers van Jade Empire en KotOR tilde interactie, communicatie en het opbouwen van een persoonlijke band met de personages op het scherm naar een nieuw niveau.
En wat te denken van **FORZA 2**, **TOO HUMAN**, **CRACKDOWN**, **LOST PLANET**, **DEAD RISING**, **NINETY-NINE NIGHTS**, **ALAN WAKE**, **FABLE 2** en **VIVA PINATA**...

THIRD-PARTY

Van de third-party partners verdient Ubisoft een lintje met **BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY**, **SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT**, **RAINBOW SIX: LAS VEGAS** en **HAZE**. En laten we ook **BIOSHOCK** en **THE DARKNESS** (Take Two) niet vergeten, evenals toppers van ander uitgevers zoals **PREY**, **STRANGLEHOLD**.

XBOX 360 MAAKT VER

Vorig jaar werd Microsoft een beetje vernederd door Sony. Waar de mannen van de PlayStation 3 een zaal vol journalisten verbijsterden met monsterlijke filmpjes en een knallende presentatie, daar kwam Microsoft met een timide show plus een niet bijster bijzondere line-up. Dat zouden ze in Redmond niet nog een keer laten gebeuren...

'Ladies and gentleman, will you please take your seats. The show will begin'.
Een vijf minuten durende demo van Gears of War deed elk rumoer in de zaal verstommen. Geen saai marketinggeleuter waar dit soort pre E3-events doorgaans mee beginnen, geen brij aan cijfers om te laten zien dat ze de beste, grootste en sterkste van allemaal zijn, maar meteen knallen.
De toon was gezet. Microsoft wilde niet nog een keer met zich laten sollen. Sony moest maar eens weten dat de Amerikanen niet bang voor ze zijn. En wij zeggen na de E3: 'mission accomplished!'

"DE XBOX IS DOOD, LEVE DE XBOX 360. VOORAL MICROSOFT'S EIGEN STUDIOS PAKKEN GIGANTISCH UIT. IK BEN ER NOG STIL VAN..."






Gears of War

REVANCHE

Als Microsoft één ding geleerd had van het debacle van vorig jaar dan was het dat het niet nog een keer een E3 lang wilde teren op 'leuke' games als Kameo, Perfect Dark Zero en Project Gotham Racing 3. Redmond wilde de media overrompelen met een line-up die zijn weerga niet kende. Niks een of twee toppers, plus wat middelmaat. Nee, de gamers moesten een reeks ijzersterke games van zowel first- als third party publishers voorgeschoteld krijgen. Of dat gelukt is? Wat heet!

"XBOX, WAT IS DAT? XBOX 360 ZUL JE BEDOELEN. DIE CONSOLE GAAT HET KOMEND JAAR ZWAAR ROCKEN. GELOOF ME MAAR."



OVERWELDIGEND

De first-party en second-party titels stemmen hoopvol. **GEARS OF WAR** wordt absoluut de knaller van de aankomende winter. De orgie van geweld in combinatie met de bizar mooie graphics en donderende actie was overweldigend.


Rainbow Six: Las Vegas

> "IK BEN ZWAAR ONDER DE INDRUK VAN DE GAMES VOOR DE 360. DE TWEEDE GENERATIE IS BRUUT EN ER WAREN MEERDERE ECHTE TOPTITELS AANWEZIG"



> "DE XBOX 360 LAAT ZIEN DAT HET DE TWEEDE GENERATIE GAMES HEEFT. VEEL EN VAAK GRAFISCH PRACHTIGE SPELLEN MET GEARS OF WAR ALS MIJN FAVORIET."



PRO EVOLUTION SOCCER 6, F.E.A.R., LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2, SAINT'S ROW en zo kunnen we nog wel even doorgaan.
En dan hebben we het nog niet eens gehad over de verrassing van de show, namelijk het feit dat GTA, de best verkopende serie ter wereld, niet langer tijdsexclusief is voor de PlayStation. GTA IV verschijnt dan ook gelijktijdig op PS3 en Xbox 360. Wat je noemt een rechtse directe vol op de kinnebak van Sony.

ONLINE

Maar dat was nog niet alles. Ook over het gamen zelf had men goed nagedacht. Zo is de rol van online gamen nog immer groeiende, en daar speelt Microsoft op in door de introductie van 'Anywhere Live' waarmee PC's, mobieltjes en Xbox 360's onderling met elkaar kunnen communiceren.

XBOX R.I.P.

Het was hard zoeken naar games voor de Xbox. De gewone Xbox dus, voor de duidelijkheid. Natuurlijk kun je straks **FIFA 2007** op de Xbox spelen en vanzelfsprekend komt er een nieuwe **NEED FOR SPEED** voorbij. **SPLINTER CELL** doet nog een keer, in aangepaste vorm, de Xbox aan met **DOUBLE AGENT** maar je weet dat je die game wilt spelen op de 360. De nieuwe Brothers In Arms, de nieuwe Rainbow Six... stuk voor stuk waanzinnig mooie titels op de next-gen van Microsoft maar technisch niet meer mogelijk op de huidige Xbox.
Datzelfde geldt min of meer voor de PlayStation 2, maar waar Microsoft alles overlaat aan third party partijen, heeft Sony nog altijd veel goede inhouse games voor de PS2. Met **OKAMI**, **GOD OF WAR 2** en **FF XII** gaat de PS2 zelfs een sterke line-up tegemoet, terwijl de Xbox equivalente toppers ontbeert. De echte knallers vind je gewoon niet op de zwarte doos.


Splinter Cell: Double Agent



PLETTERENDE INDRUK

> "VEEL STERKE, SPELENSWAARDIGE EN ECHTE NEXT-GEN-OGENDE GAMES, FANTASTISCHE THIRD-PARTY SUPPORT, HALO 3... IK BEN ONDER DE INDRUK."

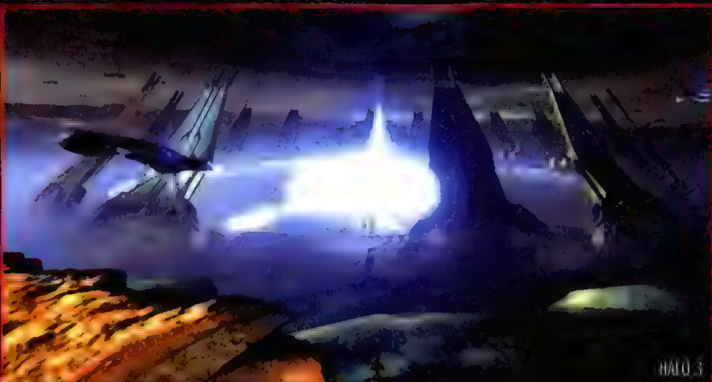


Bedenk eens hoeveel mogelijkheden dat met zich meebrengt voor zowel de developers als de gamers. Bedenk dan ook dat Sony iets dergelijks nooit van de grond gaat krijgen.
En wat dacht je van de HD DVD speler die op de markt komt, het draadloze racestuur en de 360 webcam. Allemaal zaken die de aanwezigheid van de Xbox 360 in de (huis)kamer nog toffer maken.
Dat het pushen van de 360 met zich meebrengt dat de Xbox snel gaat verdwijnen, neemt Microsoft op de koop toe. Sterker nog, het bedrijf bespoedigt het sterfproces door zelf niets meer voor de 'antieke' console te doen. Het is voor hen Xbox 360 time en de wereld zal het weten!


HD DVD Speler

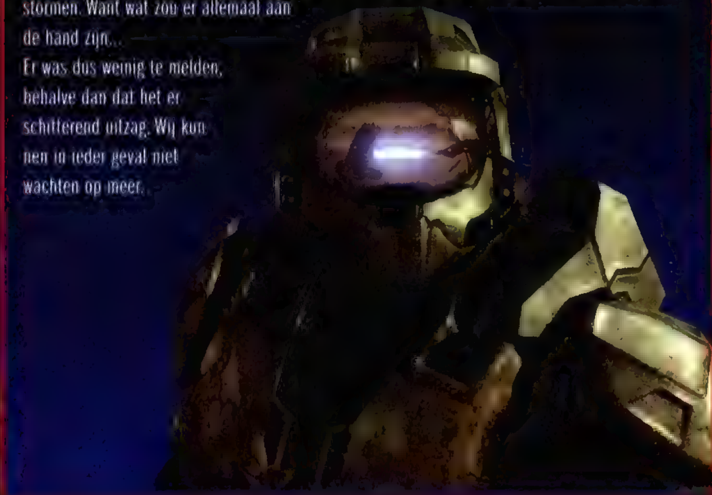
> "MICROSOFT BINDT DE LOSSE EINDJES AAN ELKAAR MET LIVE ANYWHERE. DIT WORDT WORLD DOMINATION..."




HALO 3

HALO3

De speculaties kunnen beginnen, nu er tijdens de E3 een mooie trailer werd vrijgegeven van **HALO 3**. Er viel niet echt veel actie te zien, maar de Halo ingewijden begonnen alvast te brainstormen. Want wat zou er allemaal aan de hand zijn...
Er was dus weinig te melden, behalve dan dat het er schitterend uitzag. Wij kunnen in ieder geval niet wachten op meer.



360 POWER

Hoewel Oblivion al liet zien dat de Xbox 360 tot heel veel moois in staat is, hebben we inmiddels met eigen ogen kunnen zien dat de tweede generatie games veel meer in hun mars hebben.
Vergeet de launchgames, pas nu wordt echt duidelijk hoeveel er grafisch mogelijk is met de nieuwe console van ome Bill.
De lichteffecten van **DOUBLE AGENT**, de complete chaos die je veroorzaakt in John Woo's **STRANGLEHOLD**, de gezichtsuitdrukkingen in **MASS EFFECT**, de absurde granaatinslagen en instortende gebouwen van **CALL OF DUTY 3**, de dieptevorming en focus in **ALONE IN THE DARK**, de fotorealistische Nederlandse huisjes en straten in **BROTHERS IN ARMS 3**, en **GEARS OF WAR** in zijn totaliteit.
Allemaal grafische krachtpatserij die de speler onderdompelt en meesleept.


Mass Effect

SONY



PLAYSTATION 3: NU DE GAMES NOG...

De lichten gingen uit in Sony Studio's in Culver City en op het enorme scherm zagen de 2000 aanwezige journalisten de woorden "PlayStation 3" verschijnen. Daarmee opende Sony zijn E3 2006 en werd een belangrijke stap gezet in de strijd om de aandacht van de consument.

DE CONTROLLER

Sony heeft kennelijk geluisterd naar de kritiek, aangezien het ontwerp van de 'boomerang' PS3 controller naar de prullenmand is verwezen. De PS3 controller is gewoon weer gebaseerd op de vertrouwde Dual Shock 2, alleen dan zonder de shock.



De joypad heeft nogal wat nieuwe features. Zo is dus de rumble functie verdwenen maar hiervoor in de plaats registreert de controller wel bewegingen. Niet net als de Wii Remote maar gewoon vrij simpele bewegingen als kantelen, zoals gedemonstreerd werd in de flightsim Warhawk. Verder heeft de controller wat meer uitstekende schouderknoppen, een beetje vergelijkbaar met de Xbox 360 controller. Zo kun je dus gedoseerd de knoppen indrukken. Handig voor bijvoorbeeld racegames. Natuurlijk is ook de PS3 controller draadloos en kun je hem via een USB snoertje gemakkelijk weer opladen.

Wat opviel, was dat er tussen de Select en de Start knop een grote knop zat met het PlayStation logo erop. Dit wordt naar alle waarschijnlijkheid de 'home' knop, net als bij de PSP. Uit alles wat Sony liet zien bleek de defensieve insteek. Ook de features van de nieuwe controller lijken niet meer dan reacties op de zetten van Microsoft en Nintendo.

Met de game Warhawk werd de 'kantelbare' controller gedemonstreerd



DE GAMES

Maar uiteindelijk gaat het om de games. Sony wil iedereen gelukkig maken dus naast de fantastische demo's van Gran Turismo HD en Heavenly Sword zagen we ook hoe Singstar en Eye Toy de sprong naar HD maken.

Verder maakte de shooter Resistance: Fall of Men een redelijk goede indruk. Het voelde niet heel origineel aan maar omdat er zo weinig PS3 games waren, stond het spel midden in de belangstelling.

Gran Turismo HD



Resistance: Fall of Men



"DE PRESENTATIE WAS NIET STERK, MAAR SCHRIJF DEZE GASTEN NIET AF. IK WEET ZEKER DAT ZE TERUG ZULLEN SLAAN, EN DAN STAAN WE TOCH WEER TE KWIJLEN BIJ KILLZONE 2, METAL GEAR SOLID 4 EN HEAVENLY SWORD."



"EINDELIJK ECHTE GAMEPLAY DIE ER IN SOMMIGE GEVALLEN BIZAR GOED UITZAG. HEAVENLY SWORD SPEELT HEMELS EN ASSASSIN'S CREED IS ALLES WAT IK VAN EEN GAME WIL."

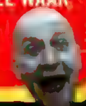


TRAILERS

Geheel in de traditie van PlayStation zagen we ook een hele serie trailers van onder andere een naamloze Naughty Dog game, een soort kruising tussen Tomb Raider en Indiana Jones en zagen we een kort filmpje van The Getaway dat zich afspeelt in Amsterdam!

Nog leuker was een speelbare versie van Indiana Jones op de PS3 waarin het draaide om de bewegingen die de personages maken, die real time worden uitgerekend en bepaald door de game engine. Hierdoor zie je je personage nooit precies dezelfde bewegingen maken. Het systeem werkte nog niet perfect maar je ziet gewoon dat dit echte next-gen is. Dit is de toekomst.

"HET GRAFISCHE VERSCHIL TUSSEN DE XBOX 360 EN PS3 WAS 'NOG' NIET ZO GROOT, MAAR EVENGOED GAVEN DE GAMES WEL EEN GOED IDEE WAAR DE PS3 TOE IN STAAT IS. EN [illegible]"



ONLINE

Sony gaat een online dienst lanceren die in veel opzichten lijkt op Xbox Live. Men kiest echter voor een systeem waarbij de gebruiker voornamelijk is aangewezen op de lokale Sony servers. Sony's dienst is daarentegen wel gratis, al zal er voor een heleboel content wel betaald moet worden.

DE PRIJS

Het grote nieuws was de prijs. Er zal een PlayStation 3 verschijnen met een 20 gig harde schijf en een 60 gig harde schijf. Deze zullen voor respectievelijk 499 en 599 Euro over de toonbank gaan. Het verschil zit 'm echter niet alleen in de opslagcapaciteit, want de dure versie heeft een aantal zaken die de 'goedkopere' versie mist.

Wat dacht je van de mogelijkheid om memorysticks of MD kaartjes uit te lezen, een HDMI uitgang (iets wat noodzakelijk lijkt om optimaal te kunnen genieten van de resolutie van Blueray DVD's) en dan is er nog de IEEE 802.11 b/g

"ZOALS VERWACHT ZAGEN DE FILMPJES ER VEEL MOOIER UIT DAN DE GAMES. DAT DE TRILFUNCTIE UIT DE CONTROLLER IS GEHAALD STELT MIJ OOK TELEUR. VAN DE DRIE GROTE JONGENS VOND IK SONY HET MINST OVERTUIGEND."



HEAVENLY SWORD

Ieder systeem heeft zijn paradepaardje(s). De Xbox 360 wordt onmiskenbaar gerepresenteerd door Gears of War. En als je aan ons vraagt welke van de op de E3 aanwezige games liet zien waartoe de PS3 in staat is, is Heavenly Sword het enig mogelijke antwoord.

Toen Heavenly Sword langskwam op de Sony persconferentie werd het stil. De game ziet er dan ook gruwelijk uit! Monsterlijk gruwelijk. De engine is echt ijzersterk en tovert alle next-gen effecten uit de kast.
Men maakt gebruik van, het inmiddels uit Half-Life 2 bekende, HDR lighting waardoor de lichtval er schitterend uitziet. Daar komt ook nog eens bij dat ieder lichtdeeltje individueel wordt berekend, waarbij rekening wordt gehouden met stof en water.
Gooi daar nog eens vier keer anti-aliasing bij (iets dat tot op heden niet mogelijk was in combinatie met HDR) en je hebt retestrakke beelden zonder kartels. Ook de huid, stoffen en het haar wordt individueel verwerkt.
De reden dat we je lastig vallen met dit technische verhaal is om aan te tonen hoe krachtig de hardware wel niet is. Dit is namelijk een hele indrukwekkende prestatie.



VERVLOEKT ZWAARD

Op de exclusieve 'behind closed doors' presentatie liet ontwikkelaar Ninja Theory enkele animaties zien die de levels toonden, en als die in de uiteindelijke versie in deze vorm hun weg naar de game vinden, is de tijd van in-game CGI kwaliteit eindelijk aangebroken.
Het verhaal draait om een roodharige heldin die op wraak uit is. Daarvoor gebruikt ze een vervloekt zwaard dat haar leven vroegtijdig zal beëindigen maar haar eveneens bijzondere krachten geeft.
In de standaard vorm bestaat het zwaard uit twee delen en is er balans tussen snelheid en kracht. Door een van de schouderknoppen in te drukken kun je schakelen naar de ranged of power stance, waarbij het zwaard respectievelijk verandert in twee aan kettingen hangende zwaarden of in een groot bruut zwaard. Door deze stances te combineren kun je vele combo's maken. Blokken geeft je de gelegenheid om te counteren en er zijn meerdere worpen mogelijk die spectaculaire animaties opleveren.



LIEFHEBBERS

Het gaat helemaal los als er een bepaalde sequence nodig is om een baas te verslaan zoals in de demo, waarbij je à la God of War op het juiste moment bepaalde knoppen moet indrukken die op het scherm worden aangegeven. Hierdoor vlieg je door de lucht, zwiep je de ongelukkige vijand heen en weer, ren je over muren om uiteindelijk de eindbaas met een doodsmak richting grond te rammen.
Ontwikkelaar Ninja Theory bestaat uit martial arts liefhebbers en dat is te zien.
Of Heavely Sword een Ninja Gaiden killer is, moet nog blijken maar met dit martial arts festijn heeft Sony in ieder geval een echte topper in het verschiet.







ANDY SERKIS

Een tussenfilmpje, dat realtime draait op de engine, blies ons weg met ongeevenaarde gezichtsanimaties. Andy Serkis, beter bekend als Gollum, dient als model voor een personage en neemt de regie van de filmpjes voor zijn rekening.
De uitdrukking op het gezicht van de kwaadaardige koning die hij speelt was extreem realistisch en de woede en frustratie waren letterlijk van zijn virtuele gezicht af te lezen.
Het demo level dat speelbaar was liet vele personages tegelijk aanvallen, die allemaal een soortgelijk realistisch voorkomen hebben. Het zijn dus niet alleen de filmpjes die er zo goed uitzien

"SONY STELT ZICH DEFENSIEF OP. NIET GEK VOOR DE MARKTLEIDER. TOCH BLIJFT MEN KOMEN MET ORIGINELE IP, ZOALS DE NIEUWE NAUGHTY DOG EN HEAVENLY SWORD. DAT VIND IK TET."



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

MGS 4 was niet speelbaar maar wel te zien als trailer, en die trailer zag er fantastisch uit. Over het verhaal is nog maar weinig bekend, behalve dat Snake nog maar zes maanden te leven heeft, dat Raiden weer zijn opwachting zal maken en dat Liquid Snake, Revolver Ocelot heeft overgenomen.
Het was dus vooral het oogstrelende uiterlijk waar we het mee moesten doen.



wat niets meer of minder is dan WiFi op de PS3 (je zou dus met de goedkope versie niet draadloos een internetverbinding op kunnen pikken).
Het is op zich geen extreem hoge prijs voor de launch van een nieuw systeem maar als je bedenkt dat Xbox 360 waarschijnlijk een prijsverlaging van 50 euro gaat doorvoeren en de grafische kwaliteiten van de PS3 en de Xbox 360 min of meer gelijk zijn, dan snappen we deze keuze niet helemaal.
Sony zal echt heel hard moet gaan werken om zich een beetje staande te houden tussen het innovatieve Nintendo en het inmiddels goed geoliede Microsoft.
De hype die men vorig jaar heeft gecreëerd werd niet ingelost. Slechts de trailer van Metal Gear Solid 4 en het speelbare Heavenly Sword lieten een glimp zien van wat de PS3 in huis heeft.


Metal Gear Solid 4

"DE PLAYSTATION 3 IS EEN GOEDE CONSOLE. NU DE GAMES NOG."



FIRAXIS GEEFT GESC

Sid Meiers' bedrijf Firaxis is vorig jaar overgenomen door Take Two maar dat heeft geen negatieve invloed gehad op de werklust van Meier & Co. Dit jaar brengt men een trio PC games uit met een historische insteek.

JAN



CIVCITY: ROME

Rome is hot; naast Glory of the Roman Empire (zie elders deze PU), Caesar 4 en Heart of the Empire is CivCity: Rome de vierde PC game op rij die dit jaar verschijnt en de Romeinse cultuur als inspiratiebron en citybuilder gebruikt.
Het is dringen geblazen maar CivCity: Rome heeft goede kaarten. Om te beginnen kent het spel een unieke samenwerking tussen FireFly Studios (de makers van Stronghold 1 en 2) en Firaxis. CivCity: Rome is hierdoor een beduidend complexere maar ook uitgebreidere game geworden dan Glory of the Roman Empire. En tja, Civ in je titel doet ook geen slechte zaken voor je game...

BEKIJK ROME

Firefly's Simon Bradbury omschrijft CivCity: Rome als volgt. 'Pak een stad uit Civilization en leg die onder een vergrootglas'. En hij heeft gelijk want in CivCity: Rome regel je niet alleen alles, je ziet ook alles. Je kunt uitzoomen om jouw eigen ontworpen Rome te bekijken maar ook helemaal inzoomen totdat je de gladiatoren ziet knokken en de paarden met chariots in de stadions ziet rennen. Je mag zelfs in de villa's, forums en Romeinse baden kijken zodat je letterlijk helemaal in de game komt te zitten. Iedere familie heeft voorts een naam, wensen en behoeften en je kunt families (en hun nakomelingen) blijven volgen. Zo kan een arme sloeber uiteindelijk uitgroeien tot een rijk man.
De inwoners van jouw eigen Rome - je hoeft de game namelijk niet historisch correct na te bouwen maar je bepaalt helemaal zelf waar je bekende en minder bekende gebouwen neerzet - zijn overigens wel een stuk veeleisender dan de bewoners van GotRE.
Het is dan ook duidelijk waar bij Civ de gameplay in zit, want er moet veel geregeld worden.



GIRAFFE OF LEEUW

Er valt van alles en nog wat te doen: belastingen heffen, handelsroutes opzetten via zee, regelen van genoeg werk, het verfraaien van je stad en zorgen voor brood en spelen.
Dit laatste is erg leuk gedaan aangezien je zelf kunt bepalen welke wilde dieren je loslaat in de gladiatoren arena. Dat gaat van leeuwen tot krokodillen en zelfs giraffen. Het Wereld Natuurfonds bestond in die tijd nog niet en als heerser deed je alles om je volk een goede tijd te bezorgen. Een tevreden stad is namelijk een rijke stad en uiteindelijk draait het om genoeg inkomsten om een glorieuze metropool te bouwen.
Daar heb je mogelijkheden genoeg voor dankzij zeventig verschillende technologieën die jouw stad op velerlei gebieden kunnen uitbouwen. Echte geschiedenis freaks kunnen sowieso hun lol op want alle handelingen van je inwoners zijn wél historisch kloppend. Als je de mannetjes en vrouwtjes letterlijk volgt door de Romeinse straten dan zie je bijvoorbeeld hoe men in die tijd brood bakte en kleren maakte. En in een zeer uitvoerige CityPedia kun je desgewenst ieder feitje en weetje terugvinden.
FireFly en Firaxis hebben overduidelijk hun huiswerk gedaan.





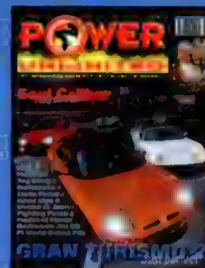
PU 73 - JANUARI 2000

Hoogtepunt: De nieuwe chief Mark verandert PU drastisch. Weg drukke achtergronden die velen hoofdpijn bezorgden, weg preview-cijfers die we als enige ter wereld plaatsten.
Dieptepunt: Duke Nukem Forever wordt geprevie-[illegible]
Lachen: Hoe krijg je een preview van Gran Tunsmo 2 snel vol? Gewoon alle auto's opsommen.
Bjorn in De Redactie: "Een klok, een kalen-[illegible] me iets duidelijk willen maken?"



PU 74 - FEBRUARI 2000

Hoogtepunt: Skate pusht de Dreamcast door Soul Calibur een 9.9 te geven. Helaas bleek het achteraf een van de weinige goede games voor de DC te zijn geweest.
Dieptepunt: J.J. verslaat Ruud van [illegible] wraak vertrekt Ruud het jaar daarop bij J.J.'s favoriete club PSV.
Lachen: Twee hele pagina's over visspellen.
Boris doet pr voor Sony: [illegible] zijn".



PU 75 - MAART 2000

Hoogtepunt: We hebben de impact van The Sims nog niet helemaal door. Eén pagina slechts, maar wel een 97.
Dieptepunt: Een van de meest spraakmakende testers van de PU vertrekt: Kees: de man die Mortal Kombat altijd blind een 10 gaf.
Lachen: Jan vindt Soldiers of Fortune erg bloederig. Tegenwoordig zien kleuters deze actie gewoon bij Nickelodeon.
Boris lijkt God Bless the Ring niet zo te diggen: "God bless the aan- en uitknop".



HIEDENISLES

SID MEIER'S RAILROADS

Was veteraan Meier bij Civilization IV 'slechts' aanwezig als interne consultant, voor zijn oude liefde maakte hij graag wat meer tijd vrij. Zestien jaar na het origineel is Meier niet alleen adviseur voor zijn treintycoon simulator, nee, de man is daadwerkelijk zelf weer aan het programmeren geslagen om er voor te zorgen dat deze game zijn naam waardig kan dragen.

NO MORE TYCOONS, PLEASE!

Het originele Sid Meier's Railroad Tycoon stamt uit 1990, de twee opvolgende games (II & III) werden gedaan door PopTop Software. Toch wilde Meier deze game geen Railroad Tycoon IV noemen. Waarom niet? Omdat de term Tycoon door de jaren heen te grabbel is gegooid. Iedereen noemt tegenwoordig z'n spel in dit genre een Tycoon game. Naast een aantal goede series zoals bijvoorbeeld RollerCoaster Tycoon, zijn er veel dubieuze games zoals Airline Tycoon, Casino Tycoon, Car Tycoon, Golf Resort Tycoon, Fast Food Tycoon, Donald Trump's Real Estate Tycoon, Cruise Ship Tycoon... stuk voor stuk middelmatige tot vreselijk slechte boutgames. Bovendien focust Railroads zich meer dan ooit op het rijden met treinen, de rol van de treinen zelf en het aanleggen van spoorlijnen dan op het managen van een en ander.

VRAAG & AANBOD

In Railroads speel je de complete geschiedenis van het spoor na; van de allereerste stoomlocomotieven tot aan de moderne elektrische treinen. Uiteraard dien je zorg te dragen voor het vervoer van goederen en mensen en dien je concurrenten en andere treingiganten een stap voor te blijven. Want ook al zit het woordje 'Tycoon' niet meer in de speltitel, de game huisvest uiteraard nog steeds tycoonachtige spelelementen waarbij het spelen met vraag en aanbod voor een groeiend kapitaal moet zorgen. Er zijn meer dan dertig verschillende industrieën en bijna even zoveel verschillende goederen die je kunt vervoeren.

TOT IN DE DETAILS

Heb je daar allemaal geen zin in dan kun je, volledig in 3D, in de 'treintafel mode' je eigen ultieme treinrails en route neerleggen, compleet met ernaast gelegen steden, dorpjes en industrieën. Als je treintje bijvoorbeeld bij een graansilo of watertank stopt, dan zie je in vol detail het graan of water in de treinwagons gestort worden. En zijn de dertig verschillende treinlocomotieven niet naar je smaak... dan ontwerp je gewoon je eigen locomotief met behulp van de locobuilder feature. Iedereen die vroeger dus graag met (elektrische) treintjes speelde of altijd op de NS loopt te schelden als de treinen weer een keer niet op tijd rijden: hou deze game in de gaten!







CIVILIZATION IV WARLORDS

Op papier is dit gewoon een add-on voor Civilization IV maar Firaxis heeft de uitbreiding zo volgepropt met nieuwe gameplay dat je bijna kunt spreken van een complete, op zichzelf staande game. Zo kun je maar liefst zes nieuwe beschavingen en zes nieuwe scenario's verwachten. De scenario's bevatten onder meer de Chinese unificatie, de glorieuze opkomst van Rome, de tijd van de Vikingen en de veldslagen van Alexander de Grote. Nieuw zijn ook de nieuwe 'great leaders' zoals bijvoorbeeld Jozef Stalin of Winston Churchill. Overigens hoef je de speciaal ontworpen en zeer omvangrijke scenario's niet te spelen maar kun je ook de open door-de-eeuwen-heen-evolutie gameplay volgen van een regulier 'potje' Civilization IV, alleen dan wel met de inbreng van nieuwe units, gebouwen, wereldwonderen, leader traits en de aanwezigheid van vazalstaten.



PU 76 - APRIL 2000

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

Boris bekent fan van Ome Willem te zijn: [illegible]



PU 77 - MEI 2000

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

Dre doet aan woordspelletjes: [illegible]



PU 78 - JUNI 2000

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

J.J. digt de graphics van 4 x 4 World Trophy niet echt: [illegible]



DRAGON QUEST GOODIES

PRIJSVRAAG



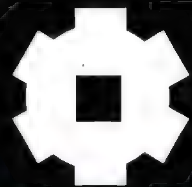
Bekijk dit mooie setje goodies eens; typische hebbedingetjes voor de ware fans van de razend populaire RPG Dragon Quest.

Het pakketje bestaat uit een spaarpot (zonder inhoud helaas), Slime post-its, een etuitje en een key chain. Wil je in aanmerking komen voor dit toffe pakketje (we hebben er drie), beantwoord dan de volgende vraag:

Noem de namen van de drie helden die jou vergezellen tijdens het Dragon Quest avontuur.

Stuur je antwoord op een briefkaart naar: **Power Unlimited, Onder vermelding van Dragon Quest Goodies, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem** of stuur een mailtje naar: **redactie@powerunlimited.nl** met als onderwerp Dragon Quest Goodies

REVIEWS



Wii.
Wie?
Wii.
Wie-ie?
Ja, Wie-ie?
Ik?
Nee, Wii.
O, We.
Nee, Wie-ie.
Aha, Michel Vaillant die de bocht te hard neemt, oui, oui...

Ja, dat was effe schrikken toen de nieuwe naam voor de Revolution bekend werd gemaakt. En dat niet alleen omdat ik het hele nummer door kon pluizen of er nog ergens teksten in stonden met de oude naam in plaats van Wii. Nee, ik vind het echt niet klinken die naam. Het doet me eerder denken aan een prepaid telefoonaanbieder of een pasje waarmee je korting bij de Aldi krijgt, dan aan een spelcomputer.

Ach, misschien is het gewoon een kwestie van wennen; het is in feite alleen maar een rare klank (zei Ernie ook niet altijd "wiiiiiiiii") en geen idiote betekenis of zo.

Een rare betekenis van of associatie bij een merknaam komt echter ook regelmatig voor. Helaas kon ik in de haast geen tien voorbeelden bedenken, en dus deze maand geen 0 - 100 lijstje, maar ik vond de voorbeelden die me te binnen schoten leuk genoeg om bij dit verhaaltje te zetten.

Het viel me wel op dat ik me alleen maar merknamen uit de auto-industrie voor de geest kon halen maar dat komt wellicht omdat ik voor ik bij de PU kwam, jarenlang voor autobladen heb gewerkt...

Het bekendste Nederlandse voorbeeld is, denk ik, de **Fiat Croma**, verzonnen door een enorme baklap natuurlijk.

De **Opel Corsa** heette in Spanje Nova, maar Nova betekent: 'start niet' in het Spaans. (No Va = gaat niet).

Of wat dacht je van de prestigieuze **Rolls Royce Silver Mist**. In Duitsland wordt Mist gebruikt als scheldwoord en betekent 't letterlijk mest.

Mitsubishi maakte het met de terreinwagen **Pajero** helemaal bont. Voor Spaans sprekenden dan, voor hen is dit model de Mitsubishi Rukker.

Pinto (Ford) zeg je in sommige Latijns Amerikaanse landen tegen iemand met een klein pikkie.

En de **Fiat Uno** zal in Finland ook niet best verkocht hebben. Wie koopt er immers een Fiat 'Sukkel'?

Tot slot nog een Nederlands voorbeeld. Tenminste, ik vind de **Kia Picanto** een behoorlijk vettige snackbar bijsmaak hebben...

Zo zie je, het kan altijd erger. Benieuwd welk blad er het eerst komt met de kop: Console Wars: Wii van de drie?

ED

PU 79 - JULI 2000

Hoogtepunt: We krijgen voor het eerste de X-Box (nog met streepje) te zien. Halo wordt gepreviewed... op de PC, want daar was de game oorspronkelijk voor bedoeld.

Dieptepunt: J.J. & Jan ontmoeten op de E3 boothbabes die denken dat Quake een parfumlijn is.

Lachen: Boris previewt Zelda: Majora's Mask.

Jan doet ook een poging tot humor: "Aan Vampire The Masquerade kan menig developer nog een puntje zuigen".



PU 80 - AUGUSTUS 2000

Hoogtepunt: Dead or Alive chick met bikini op cover. PU verkoopt meesterlijk.

Dieptepunt: Eerst reviewt Jan Daikatana een jaar te vroeg (8.8) en nu kraakt hij het spel alsnog af.

Lachen: Voor het eerste hebben we het over console wars. Jan ziet de bui al hangen voor de PC.

J.J. blijkt Grand Prix-fan. "Of ik naar Londen wilde komen voor een preview-sessie? Man, ik was in mijn blote reet het kanaal over gezwommen".



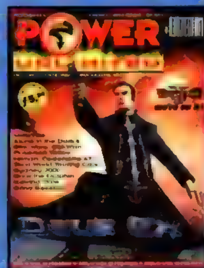
PU 81 - SEPTEMBER 2000

Hoogtepunt: Jan ontmoet op een FIFA-trip Edgar Davids, die de PU elke maand blijkt te lezen.

Dieptepunt: Davilex probeert het nog een keer met A2 Racer Europa Tour en scoort een 30.

Lachen: Bjørn gaat los in De Redactie. Hij vindt Olympische Spelen niks meer. Te veel vage sporten: "straks krijgen we nog de 100 meter kunstneuken met versierde lul".

Jan probeert de gameplay van de shooter Kiss Psycho Circus duidelijk te maken: "Ratatataketakkketakketakketakketak, boom!"



SCORE **87**

GRAPHICS **9** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **8**

Hitman Blood Money is het beste deel uit de serie: harder, sexier en dodelijker dan ooit tevoren.





'Model Hitman is gekleed in een strak maatkostuum vergezeld van een licht geaccentueerd overhemd, gecompleteerd door een gestreepte stropdas. Let ook op de bijpassende accessoire.'

HITMAN BLOOD MONEY

KILLERGAME!

De nieuwe Metal Gear Solid laat minstens nog anderhalf jaar op zich wachten. Splinter Cell: Double Agent komt pas in september. Een ideaal moment voor de kale killer Hitman om genadeloos toe te slaan.

Altijd de concurrentie in de gaten houden, zorgen dat je je rivalen een stap voor bent; dat is essentieel in elk vakgebied. Voor Codename 47, de beroemde kale huurmoordenaar in het donkere maatkostuum, geldt dat deze keer meer dan ooit. Er is namelijk een rivaliserend agentschap dat zichzelf keihard manifesteert op de huurmoordenaars markt. Het gevolg is dat er andere huurmoordenaars aan jouw boterham zitten maar nog erger is dat killers die zich bij jouw agentschap hebben aangesloten, stuk voor stuk het loodje leggen.
Tijd voor Hitman om onder te duiken, de zaak uit te zoeken en tegelijkertijd wat bloedgeld bij elkaar te moorden; er moet nu eenmaal brood op de plank komen. En die geluidsdempers worden er ook niet goedkoper op...

VEELZIJDIG MOORDEN

De kracht van Blood Money is diversiteit. Diversiteit in wapens, diversiteit in locaties, diversiteit in moorden. Hoe je een level uitspeelt is helemaal aan jou, als je je uiteindelijk maar aan de opdracht houdt. Zo'n opdracht betreft altijd een dodelijke hit en vaak dien je meerdere targets uit te schakelen. De volgorde waarin je dat doet, staat je vrij.
De ultieme Hitman zal proberen alleen diegenen te vermoorden die daadwerkelijk op zijn lijstje staan, waarbij het omzeilen van bodyguards, politieagenten, omstanders en personeel een kunst op zich is. Heb je echter geen zin in de stealthy manier van spelen, dan kun je die menselijke obstakels ook (subtiel, ongenadig hard of ronduit beestachtig) uit de weg ruimen...dat is helemaal aan jou.

GENRE: STEALTH-ACTION • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

PU 82 - OKTOBER 2000

Hoogtepunt: Eerste kennismaking met de Dolphin (werktitel van de GameCube) en de Game Boy Advance.
Dieptepunt: Een superpositieve preview van de shooter Command & Conquer Renegade die later enorm tegenviel.
Lachen: Jan is zo onder de indruk van Max Payne dat ie bereid is meteen een razendsnelle PC te kopen. Een heuse Pentium II 400!!
Wat vonden we van de ECTS (gamesbeurs). Bjørn: "ECTS, wat is dat?". Skate: "Shit, was dat dit jaar?"



PU 83 - NOVEMBER 2000

Hoogtepunt: De redactie had blijkbaar iets te weinig seks die maand want een profcheck met Tatjana Simic plus een poster van Pamela Anderson...
Dieptepunt: De makers van Star Trek New Worlds zijn de save-optie in de game vergeten. Lekker dan.
Lachen: Black & White wordt op de PSX gepre- [illegible]
Boris bemerkt iets pijnlijks in Alien Resurrection: "De falende besturing is je grootste vijand en dat was toch niet de bedoeling".



PU 84 - DECEMBER 2000

Hoogtepunt: Zelda: Majora's Mask scoort een 9,2... van Boris!
Dieptepunt: Van de Disney film Dinosaur wordt een game gemaakt en die krijgt van Dre een 3,0: "Ubisoft weet er zo'n enorme drol van te bakken; daar zou nog geen Brontosaurus tegenop kunnen schijten".
Lachen: Plaatje van een vliegtuigcrash boven Groot-Brittanië met als bijschrift: 'Tja, in Engeland vliegen ze links'.
Phillip Oliver (eigenaar Interactive Studios): "De PC wordt een platform voor hobbyisten en niet langer een gamers platform".

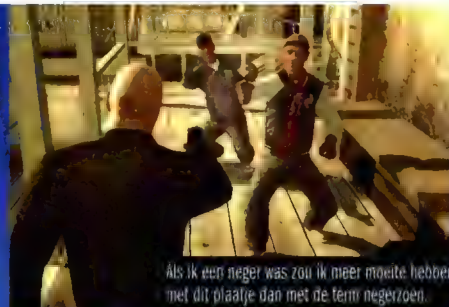


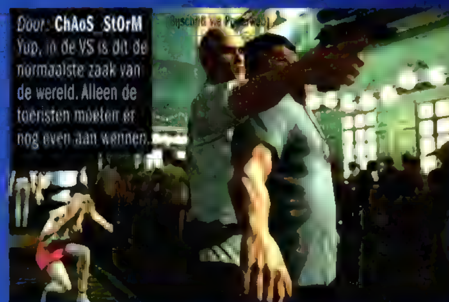
WURG-CONTRACT?

Bij deze review code zat een NDA; een soort contract dat je als reviewer moet ondertekenen waarin je je verplicht dingen niet te publiceren (verklappen). Meestal vind ik die NDA's onzin maar deze keer was ik het er roerend mee eens. Blood Money bevat namelijk nogal wat plotwendingen die je als gamer van te voren absoluut niet wilt weten. Zelf las ik nietsvermoedend die NDA... om er schreiend achter te komen dat deze al veel te veel weggaf! Ik ben op een gegeven moment maar gewoon gestopt met lezen en heb blind mijn handtekening gezet. Hoe dan ook: voor longtime fans van de serie is het verhaal écht heel wreed. En als ik binnenkort bij het Eidos hoofdkantoor in Londen de toiletten aan het schoonmaken ben, dan had ik die kleine lettertjes toch beter moeten lezen...


Deze wegwerptechniek heet in het jargon der huurmoordenaars de kont-tener.


Door: **Brutal** "Nee Pino, niet hier! Wacht dan op z'n minst even tot we in de hotelkamer zijn." (bijschrift via Powerweb)


Als ik een neger was zou ik meer moeite hebben met dit plaatje dan met de term negerzoen.


Door: **ChAoS_StOrM** Yup, in de VS is dit de normaalste zaak van de wereld. Alleen de toeristen moeten er nog even aan wennen. (bijschrift via Powerweb)

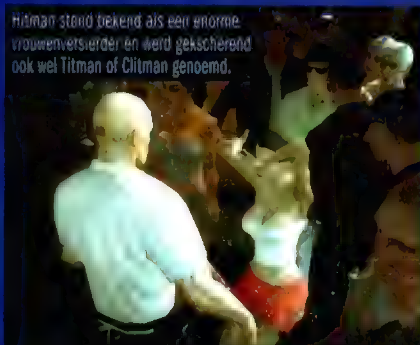


VERKLEED-KIST

Net als in de vorige delen kun je andermans kleren aantrekken om onopvallend van A naar B te wandelen.
Zo kun je je onder andere hijsen in de kleding van een tuinman, kerstman, kok, ober, klusjesman, gids, agent en een toneelspeler.
Naast stealthy en keihard is Blood Money dus ook een leuke verkleedpartij.

"EEN VAN DE MISSIES WIST ME NA ZEVEN KEER SPELEN NÓG TE VERRASSEN MET NIEUWE MANIEREN OM MIJN TARGETS OM TE BRENGEN."

Bedenk daarbij wel dat als je te veel opvalt, te veel onschuldige slachtoffers maakt of sporen achterlaat, je zogenaamde notoriety level stijgt met als gevolg dat de kans groter wordt dat men je in een volgende missie herkent.
De game probeert je hiermee te verleiden om voor een meer stealthy aanpak te gaan. Dat levert je ook meer op want hoe schoner de kill, hoe meer bloedgeld je ontvangt voor het kopen van betere wapens.


Hitman stond bekend als een enorme vrouwenversierder en werd gekscherend ook wel Titman of Clitman genoemd.

MOOI MOORDEN

Blood Money is een bloedmooi spel. Vooral op de PC met alle grafische opties op maximaal, is het een visueel feest, op de voet gevolgd door de Xbox 360 versie.
Prachtige grafische effecten en technische hoogstandjes zorgen ervoor dat de dure villa's, schimmige nachtclubs en dubieuze oorden in onder andere Las Vegas, Parijs en New Orleans er ronduit fantastisch uitzien.
De nieuwe engine staat zijn mannetje. Ook op de huidige consoles is Hitman allesbehalve een straf om naar te kijken. De Xbox en de PS2 versies zien er gewoon puik uit. Vooral de grafische mogelijkheden van de PS2 blijven me verbazen.



UPGRADES

De game gaat volledig los in het upgraden van je wapens. Sneller laden, verschillende dempers, nauwkeuriger schieten, lichtere of zwaardere kogels, diverse vizieren, ruimte voor meer kogels, laserpointers... je kunt het zo gek niet bedenken of het past op je gun of geweer.

OPNIEUW MOORDEN

Ondanks dat Hitman: Blood Money een pure singleplayer game is, vind ik dit toch een spel met een hoge replay value. Ik weet namelijk zeker dat je de missies meerdere keren zult spelen. Pas na een paar keer geeft een level namelijk al zijn geheimen prijs.
Een van de missies in Las Vegas wist me na zeven keer spelen nóg te verrassen met nieuwe manieren om mijn targets om te brengen. Blood Money is wat dat betreft net als een GTA game; ook daar is er voortdurend de verleiding om alles uit te proberen. Wat denk je zelf? Als je net een level hebt afgerond met de meest cleane kills; dat je dan niet nog eens terugkeert om nu als een bruut te werk te gaan? Tuurlijk doe je dat! Gewoon voor de fun omstanders vastgrijpen en als levend schild gebruiken, met een machinegeweer een lobby vol onschuldige hotelgasten neermaaien, die complete nachtclub met al z'n decadente feestgangers met een bom opblazen of die vervelende bodyguard met een hamer bewerken. Hitman: Blood Money haalt de killer in je naar boven...

IO INTERACTIVE • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOS.CO.UK

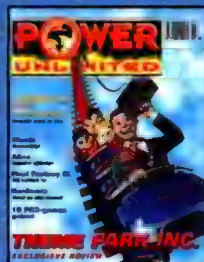
PU 85 - JANUARI 2001

Hoogtepunt: PU zet de Dreamcast tegenover de PlayStation 2 en kiest de DC, want te weinig PS2-games.
Dieptepunt: J.J. geeft Shenmue een 78 omdat [illegible]
Lachen: [illegible] Ed. Tja, als je de helft van de PU vol tikt...
Ondanks onze voorkeur zien we de Dreamcast bui al hangen: "Developers ontwikkelen niet graag voor een console met weinig fans".



PU 86 - FEBRUARI 2001

Hoogtepunt: Colin McRae is zo'n titel die bij de PU (lees Ed) nooit kwaad kon doen. Deel 2.0 scoort een 90.
Dieptepunt: We zijn blij met de [illegible]
Lachen: Een lezer klaagt omdat het zo [illegible]
J.J. over de beelden van The Mission: "Heren programmeurs, de tijden van de Commodore 64 en Amiga zijn voorbij hoor".



PU 87 - MAART 2001

Hoogtepunt: We spelen in Las Vegas als eerste Nederlanders met de Xbox. We verbazen ons over de immense controller.
Dieptepunt: Sega maakt de Dreamcast line-[illegible] en GetBass 2 als hoogtepunten. Zucht...
Lachen: [illegible] tweedehandsje dan.
Jeroen over het verschrikkelijke Blade (40): "Een must-have voor iedereen die graag van zijn geld af wil".



FIFA WORLD CUP GERMANY 2006 — XBOX 360 / PS2 / XBOX / NGC / PSP / GBA / DS / PC

SCORE **85** | GRAPHICS **8** | REPLAY **9** | GAMEPLAY **8**

Ik ben bang dat deze FIFA de enige kans wordt om Oranje naar de wereldcup te leiden. En daar kan ik gezien de kwaliteit van dit spel mee leven... zolang Duitsland of Italië maar niet winnen?



FIFA WORLD CUP
GERMANY 2006

Terwijl EA zich hopelijk nog steeds kapot schaamt voor FIFA Road to the World Cup, kunnen we nu eindelijk aan de slag met een game waarin je het WK echt kan naspelen: FIFA World Cup Germany 2006 (WCG 2006).

Qua gameplay is WCG 2006 gewoon FIFA 06 in een WK-jasje. EA zal ongetwijfeld roepen dat er veranderingen zijn aangebracht bij bijvoorbeeld het schieten (je kunt meer richting geven en de mate waarin je vrijstaat bepaalt het succes van het schot) en dat het passen lastiger is, maar mij viel het nauwelijks op. Het zijn marginale aanpassingen.
In dit geval is dat geen negatieve opmerking want waar EA in het verleden elke FIFA van de grond af aan opnieuw opbouwde, kan ik nu vertrouwen op gameplay die me bevalt.
Immers, het voelt, zoals ik in de review van FIFA 06 destijds al aangaf, allemaal erg als Pro Evo aan. De game kent dezelfde besturing, dezelfde radar en dezelfde camerapositie.
Deze geslaagde make-over zorgde er voor dat FIFA na lange tijd weer eens een dikke acht van ons kreeg. En die dikke acht ontvangen ze nu ook weer.


"Hoera, de juf is ziek, de juf is ziek!"


Lach 'm niet uit. Het is al heel knap dat een visueel gehandicapte speler zo dicht bij de bal komt.

PASSIE

Wel veranderd zijn (logischerwijs) het uiterlijk en de spelmogelijkheden. Om te beginnen met het eerste: WCG 2006 is net als FIFA 06 enorm sfeervol. Uit alles blijkt de passie voor het spelletje en het WK. Zo kun je tijdens het WK een speciale WK-krant bekijken, de atmosfeer in de stadions is intens met juichend publiek compleet met vlaggen en confetti, tijdens de laatste wedstrijd van de voorronde word je (spannie, spannie) op de hoogte gehouden van de andere poulewedstrijd en de 40 'Historical World Cup Scenarios' zijn een fraai eresaluut aan roemruchte wedstrijden uit het verleden. Jammer dat je die scenario's dan wel weer met het huidige spelersaanbod moet afwerken.

WERELDKAMPIOEN

Minpunt zijn de graphics. Ondanks de mogelijkheden van de Xbox 360 zien de spelers er uit als pokdalige zombies en is de animatie soms schokkerig. Ook zijn de velden wel erg groen.
Maar ja, lekker belangrijk; bij footies gaat het om gameplay en die is in orde. Ik ben in ieder geval wereldkampioen geworden met Oranje en dat is iets wat Van Basten straks, ben ik bang, niet kan zeggen.



EEN WONDER! ORANJE ZIT ERIN

FIFA WCG 2006 heeft per land een roster van 40 spelers, waarmee je in de voorbereiding kunt experimenteren. Naar het WK mag je slechts 23 van de 40 spelers meenemen. In de versie die wij speelden konden we niks meer aanpassen en dat is wel jammer aangezien Huntelaar bijvoorbeeld niet bij de 40 zat en iemand als Hofland wel. Volgens EA kun je straks echter via Xbox Live het team dat Marco van Basten naar Duitsland meeneemt, downloaden. Met of zonder Kalou...


"O nee, hij heeft voor de wedstrijd vergeten z'n medicijnen in te nemen!"


Als die haartjes van die armen zo tegen elkaar schuren, spreken we van statische middenvelders.

GENRE: VOETBAL • AANTAL SPELERS: 1 – 2 • VERWACHT: OUT NOW

EA SPORTS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

PU 88 - APRIL 2001

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Dre over NBA 2night: [illegible]



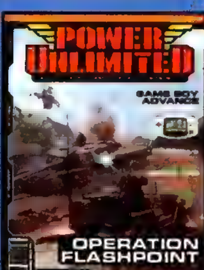
PU 89 - MEI 2001

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Start rubriek Second Opinion: [illegible]



PU 90 - JUNI 2001

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Jeroen is duidelijk over F1 Racing Championship: [illegible]



KALOU IN ORANJE? LEKKER BELANGRIJK...

Rita Verdonk had helemaal gelijk toen ze dwars ging liggen en Kalou het Nederlands staatsburgerschap weigerde. Vrouwen met verstand van voetbal, die komen we niet vaak tegen... JEROEN

Terwijl de WK koorts inmiddels [illegible] hebben we de stoute schoenen aang[illegible] eens te checken of het Nederlands e[illegible] kelijk beter zou presteren als Kalo[illegible] maken van de selectie. [illegible] balkunstenaar zelfs in staat zijn [illegible] kampioen te maken...
Om dit uit te zoeken maakten [illegible] Evolution Soccer 5 en cre[illegible]

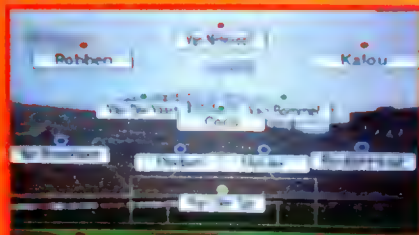
[illegible]


"MET KALOU WIST ORANJE ZICH NIET ÉÉN KEER TE PLAATSEN VOOR DE VOLGENDE RONDE."



[illegible] deel van de Spanjaarden).

[illegible]

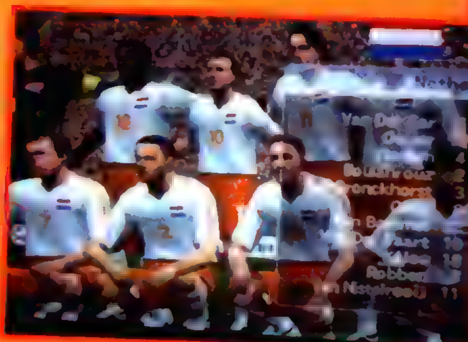


KUYT VS KALOU

In totaal hebben we zo'n tien WK´s gesimuleerd. Vijf maal met Kalou en vijf maal met Dirk Kuyt als zijn vervanger.
De resultaten logen er niet om. De poulewedstrijden verliepen namelijk dramatisch. Met Kalou in de basis wist oranje zich niet één keer te kwalificeren voor de volgende ronde. Er werd over het algemeen

DRAMATISCH

De conclusie moet dus luiden dat het Nederlands elftal dramatisch slecht presteert met Kalou maar ook zonder het Ivoriaanse wonderkind weinig potten weet te breken. We mogen, afgaande op wat PES 5 ons laat zien, blij zijn als Oranje de eerste ronde weet te overleven.



MAAK JE EIGEN KALOU

Wij hadden het geluk dat we een zeer vroege versie van PES 5 in ons bezit hadden. Hierdoor konden we Kalou gewoon voor het Nederlands elftal 'selecteren' in het Edit menu. De versie van PES 5 die nu in de Nederlandse winkels ligt, heeft deze mogelijkheid niet.
Wel kun je natuurlijk een fictieve speler van Oranje aanpassen en op die manier je eigen Kalou maken om zo zelf te checken hoe het zou zijn om met Kalou in Oranje te voetballen.
Om je hierbij te helpen, kun je bijgaande stats gebruiken.

[illegible]

PU 81 - JULI 2001

Hoogtepunt: E3 voor het eerst groot gebracht. 26 pagina's! Inmiddels kent elke gamer de beurs.
Dieptepunt: J.J. & Jan orakelen dat Star Wars Galaxies de beste MMORPG aller tijden wordt.
Lachen: We zetten de Xbox, PS2 en Dreamcast naast elkaar en koppen: 'wie heeft de grootste'. Ja, met ons kun je lachen.
Boris: "Sony zal door de te dure hardware de tweede plaats achter Microsoft of Nintendo gaan innemen".

PU 82 - AUGUSTUS 2001

Hoogtepunt: De PS2 komt op stoom met GT3 en FFX.
Dieptepunt: Abonnement + gratis mobieltje. De duizend telefoontjes die we hadden, waren echter lang niet genoeg. Boze moeders dissen PU op TV bij Radar.
Lachen: Prijsvraag: 'plak ergens een PU-sticker op'. Verrassend de meeste lezers deden dat op hun reet.
Boris heeft Nintendo door: "Jaaaa, weer een nieuwe Pokémon. Jongens en meisjes, kom maar hier met je zakgeld".

PU 83 - SEPTEMBER 2001

Hoogtepunt: Jurjen versterkt de PU. Voor Nintendo-fans een droom. Een gast met Nintendo-tattoo kan een N-game immers geen onvoldoende geven.
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Boris pakt de winst door Ed op het eind van de baan af te beuken. De jaren daarna zou Ed echter weer heer en meester zijn.
Dre over de Japanse Pikmin-versie: "een [illegible]chtige, geheimzinnige en vooral [illegible]"

INTERVIEW MET WILL WRIGHT [SIM CITY, THE SIMS]

Will Wright bedacht onder andere The Sims en is een levende gamelegende (en supernerd) te noemen. Niels had onlangs een interview met de man die op dit moment bezig is met de evo-game Spore. NIELS

PU: Vertel eens, hoe staat het ervoor met Spore?
Will: De game heeft 49.6 eenheden per algoritme bereikt (Dat was een Will-grapje). Serieus, we zijn tevreden over de voortgang. We willen dit spel echter niet overhaasten en dus geldt het welbekende adagium: it will be done when it is done.

PU: Noem eens een minder bekende feature van Spore waar je trots op bent?
Will: Rondvliegen in UFO's is leuk, vooral het verkennen van de ruimte en het aangaan van allianties met andere planeten.

PU: Spore bestaat uit verschillende spelfases, van celniveau tot het ruimteniveau waar je het net over had. Het lijkt me moeilijk om ál die fases leuk te maken. Ben je niet bang dat een van de fases 'mislukt' en dat dat de rest van de game opbreekt?
Will: We ontwerpen Spore zodanig dat spelers zelf bepalen hoeveel tijd ze spenderen in iedere fase. Je stopt niet met het 'creature level' tot je daarvoor kiest. Maar omdat de meeste leuke mogelijkheden beschikbaar komen in het 'space level', is er wel een motivatie om tot de laatste fase door te spelen.

PU: Over de gameplay van Spore: wat is het gevoel waar je op mikt?
Will: We hebben twee doelen voor Spore. Ten eerste willen we dat het toegankelijk is, zelfs voor niet-gamers. Daarnaast willen we dat het creatief bevredigend is, meer nog dan The Sims. Ik wil dat het spel toegankelijk, verrassend en episch aanvoelt.

"IK WIL DAT SPORE TOEGANKELIJK, VERRASSEND EN EPISCH AANVOELT."

PU: Denk je dat Spore de potentie heeft om net zo belachelijk succesvol te worden als The Sims?
Will: Tja, dat weet je nooit. Ik herinner me nog dat men zich zorgen maakte dat De Sims niet zou voorzien in de 'power fantasy' van gamers. Het werd desondanks een enorme hit. Commercieel succes is moeilijk te voorspellen, vandaar dat ik me richt op het ontwerpen van het spel dat ik zelf zou willen spelen.



FACTSHEET

* Geboren op 20 januari 1960 als William R. Wright.
* Zijn eerste game was Raid on Bungeling Bay, een helikoptershooter. Die maakte hij in 1984 voor de Commodore 64.
* Will merkte toen al dat hij het maken van de spelwereld leuker vond dan het spelen van de game. Zouden gamers niet hetzelfde vinden? Zo werd het idee voor Sim City geboren. Toch zou het nog tot 1989 duren voor die game verscheen.
* Vervolgen op Sim City en andere Sim-games maakten Wills studio Maxis zó populair dat Electronic Arts de studio in 1997 opkocht.
* Onder EA-bewind kreeg hij met veel moeite zijn maffe concept voor een mensensim ontwikkeld: The Sims. Het bleek zijn beste idee ooit.
* Vervolgens besloot hij dat het tijd was voor een game over het leven, het universum en alles... Het eerste prototype voor Spore werd al vier jaar geleden gebouwd.



MEER WILL

Mijn interview met Will Wright was langer: we hebben het bij voorbeeld ook gehad over het succes van The Sims, 'celebrity developers' en over de nieuwe richting van EA met meer originele games. Het volledige interview kun je lezen op www.powerunlimited.nl

PU 94 - OKTOBER 2001

Hoogtepunt: Preview van Ico (PS2). Een betoverend, niet alledaags spel dat in onze top-5 aller tijden staat. De rest van Nederland begreep er niks van.
Dieptepunt: We schrijven over mensen die dronken gamen en signaleren de eerste gamedode.
Lachen: J.J. wordt door Formule-1 coureur Zonta op zeven seconden gereden in F1 2001.
Skate gebruikt dé 'verboden preview-doodddoener': "Als ze de game op een paar punten verbeteren, kan het een topper worden".



PU 95 - NOVEMBER 2001

Hoogtepunt: Eerste check World of WarCraft, de game die drie jaar later miljoenen levens zou ruïneren.
Dieptepunt: De Nederlandse RTS Hooligans blijkt matig, maar levert later wel twee Gamekings op: Rogier en Melle.
Lachen: Jurjen: "Monkey Ball kent geen bloed, geen tieten, geen baanbrekende graphics, maar is toch uiterst verslavend".
Skate over Sint Maarten: "Schijtavond. Ik vergeet altijd snaai te kopen. Kan ik weer [illegible]



PU 96 - DECEMBER 2001

Hoogtepunt: Over uitersten gesproken. We testen de GameCube en Grand Theft Auto 3.
Dieptepunt: Half-Life op de PS2. Dat moet je dus NIET porten!
Lachen: Jurjen denkt dat Metroid Prime in 2002 uitkomt. Zat ie er maar een paar jaartjes naast.
Boris over het crappy Batman Vengeance: "Dit is de beste Batman-game tot nu toe, maar dat zegt meer over de Batman-serie dan over deze game".



JEROEN

GRAPHICS 6 | REPLAY 3 | GAMEPLAY 6 | SCORE 65

Een ouderwets aandoende RPG met een magische en vooral fantasievolle sfeer, die helaas niet echt prettig speelbaar is.

POPOLOCROIS

Ik stond al eens met een Amerikaanse versie van Popolocrois in mijn handen toen een vriend me zei: "nee joh, dit spel moet je niet hebben; die game moet zóveel laden, daar word je echt niet blij van." Terwijl ik de Europese versie in mijn PSP schoof, dacht ik aan die woorden terug...

Mijn vriend had gelijk; het spel moet ieder gevecht twee seconden inladen en dat werkt frustrerend, zeker als die 'random' fights om de tien tot twaalf seconden plaatsvinden. Echter, op een gegeven moment had ik me er op ingesteld en liet ik mij onderdompelen in dit fantasievolle sprookje.
Het hele stijltje van Popolocrois sprak mij vrijwel meteen aan, de fantasierijke omgeving en de daaraan vastgeplakte verhaallijn wisten me vanaf het begin af aan te boeien.

HERHALING

In dit rollenspel voor de PSP, beleeft de kleine prins Pietro twee avonturen. Popolocrois is dan ook een bundeling van twee PlayStation avonturen die alleen in Japan zijn verschenen.
Oké, twee avonturen voor de prijs van één is leuk maar het geheel voelt qua uiterlijk en spelelementen wel erg ouderwets aan. Daarnaast zijn het ook nog eens twee erbarmelijk korte avontuurtjes, die samen goed zijn voor ongeveer zestig uur gameplay en da's niet veel voor een RPG.
Ik vraag me echter af of je het tweede avontuur wel wilt gaan spelen als je het eerste al hebt volbracht. Er zal namelijk vrijwel niets veranderen aan de hele opzet en je hebt het idee dat je in een herhaling van zetten beland bent.


De zetel is leeg. Tja, zo'n koning moest ook wel eens z'n behoefte doen... Of zoals ze aan 't hof noemden: een bruinvis lanceren.

ZUUR WORDT ZOET

En toch, toch speelde ik door, niet omdat er een artikel af moest maar omdat ik het sprookje gewoon tot een goed einde wilde brengen. Ik zette m'n tanden dus in die zure appel en beet door... en hoe langer ik door bleef eten des te zoeter leek het te gaan smaken.
Ik moet er echter wel bij vermelden dat Popolocrois, zoals eerder gezegd, echt heel ouderwets aanvoelt. Je stuit steeds op onverwachte gevechten die bestaan uit het om de beurt doen van zetten. Hierbij beweeg je jouw personages (je kunt ze ook door de computer laten besturen maar dat raad ik ten zeerste af) zo over het speelveld, dat ze een strategische positie in kunnen nemen.
De tegenstand, inclusief eindbaasgevechten, is echter nooit zwaar waardoor de battles al vrij snel eentonig worden.

LAND DER BLINDEN

Het lijkt er dan ook meer op dat de ontwikkelaars achter Popolocrois jou een verhaal mee willen laten maken, dan dat jij als speler zelf de ontwikkelingen beïnvloedt.
Persoonlijk vond ik dit niet eens zo heel erg, en heb ik me best wel vermaakt met dit rollenspel. Al ligt dat waarschijnlijk ook aan het ontbreken van echt goede RPG's voor de PSP op dit moment. Ik ben er namelijk nog niet een tegengekomen die mij helemaal wegblies. Tot die tijd is Popolocrois voor mij persoonlijk een redelijk alternatief.

Sinds ze vloerverwarming hadden aangelegd in het parkje, zaten de hangouderen ook 's winters de hele dag buiten.



"IK ZETTE M'N TANDEN DUS IN DIE ZURE APPEL EN BEET DOOR."

"Oh, dus dit is die draak die een week met z'n kop in een tosti-apparaat heeft gezeten."



He, hè, de TGV uit Assen is ook gearriveerd.



... • GAMEWORLD • TEL. 010-2883838 • WWW.GAMEWORLD.NL
GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

PU 97 JANUARI 2002

Hoogtepunt: De Pro Evolution Soccer gekte begint: een 93 van Skate.
Dieptepunt: Het vijftien inch TFT scherm dat de PU weggeeft... ter waarde van bijna 1400 euro!
Lachen: De grrl gamer die op een handheld aan het spelen is... zonder batterijen. Geloofwaardige reclame hoor.
Boris over Ico: "De sfeer in het spel is zo indrukwekkend dat je af en toe even moet stoppen om te genieten van het beeld dat voor je wordt geschetst".



PU 98 FEBRUARI 2002

Hoogtepunt: Terwijl de rest van de wereld verblind was door de hype, scoorde Metal Gear Solid 2 een terechte 82 in de PU dankzij Boris. Leuk spel, maar niet zo bijzonder als het origineel.
Dieptepunt: Erotica Island, van die misluk te geile wijven, krijgt van Ed een 38.
Lachen: De topless Nazi's, door middel van een mod, in Return to Castle Wolfenstein.
J.J. over Jet Set Radio Future: "Het is misschien een beetje klote om te horen, maar al je moeite in JSR is voor niets geweest".



PU 99 MAART 2002

Hoogtepunt: Halo brengt het FPS genre op de console naar nieuwe hoogte en wordt beloond met een 94.
Dieptepunt: Legends of Wrestling wordt voorzien van een teleurstellende 35.
Lachen: Velen reageren verontwaardigd dat MGS2 zo 'laag' scoorde. Ondertussen heeft iedereen wel geaccepteerd dat de game enigszins teleurstelde.
Jan over Halo: "Uitdagingen, fantastische graphics en gameplay die boeiend blijft tot de laatste virtuele kogel, bocht, bal, of soldaat".



ODAMA

SCORE **65** | GRAPHICS **3** | REPLAY **7** | GAMEPLAY **7**

Bizar is het wel, maar slecht zeker niet. Jammer dat er niet wat meer levels of spelmogelijkheden zijn toegevoegd.



Odama

PRATEN MET SOLDATEN

Ik ken Yoot Saito niet, maar wel zijn spellen. Ik ken Seaman, een vis met een mensengezicht waar je tegen moest praten. En ik ken nu ook Odama, een mix van een flipperkast en een strategisch oorlogsspel waarin je tegen je soldaten moet praten om ze aan te moedigen.

Het zou mij niet verbazen als Yoot Saito een beetje contactgestoord is. Dat hij graag met mensen zou willen praten maar hiervoor terugschrikt uit angst gekwetst te worden. Dat hij daarom virtuele vrienden schept om tegen te praten. Of virtuele legers om de boze buitenwereld te bestrijden. Legers waar je ook tegen kunt praten.
De spellen die Saito maakt, zijn bizar maar een vleugje genialiteit kan de man toch ook niet ontzegd worden; het was namelijk zeker niet onaangenaam om Odama eens te spelen. En te beoordelen.

GEEN HOND

Odama verdient slechts 65 punten. Dat staat in de PU, dus dan zal het wel zo zijn. Sommigen zullen het ermee eens zijn, anderen niet. Normale burgers zullen hun schouders ophalen en iets nuttigs gaan doen.
In het grote geheel van liefde, oorlog, elementaire deeltjes en cafeïnevrije koffiepads maakt zo'n cijfer ook niet zoveel uit natuurlijk. Ik had de game net zo goed 55 punten kunnen geven. Of 75 punten. Er is toch vrijwel geen hond die dit spel koopt. Hooguit een paar fundamentalistische volgelingen van het Nintendoiaanse geloof want welke normale burger besteedt 55 euro aan iets wat hij niet begrijpt. Zelfs ik, die Odama uitgespeeld heeft, ben er niet zeker van dat ik heb begrepen waar het nu eigenlijk allemaal over ging. Verwacht op deze pagina's dus geen complete uitleg, ik ga niet dieper dan wat richtlijnen voor het elementaire basisbegrip van deze kwestie. De kwestie Odama.

RIJSTZAK

Het woord Odama is gegeven aan een grote metalen kogel die je over een Japans slagveld kunt lanceren met twee flippers. Dit doe je om de soldaten van de vijand te pletten. Als de kogel over je eigen mannetjes walst, zullen ook zij sterven. Behalve als je de bal groen hebt gemaakt met een powerup want dan zijn je eigen soldaten plots immuun voor de Odama, en worden geraakte vijanden toegevoegd aan je legerreserves. Deze reserves kun je groepsgewijs inzetten door op de Z-knop te drukken.
De flippers bedien je met L en R. Je kunt af en toe een rijstzak richting slagveld lanceren met de A-knop. Goed voor het moraal van de mannen.

UITGESPROKEN

Maar er moet natuurlijk ook gepraat worden. Daarvoor kun je de bijgeleverde microfoon op de GameCube-controller vastklikken. Vervolgens kun je tijdens het flipperen dingen roepen als "move left" en "flank and destroy".
De commando's die ik het meest heb uitgesproken

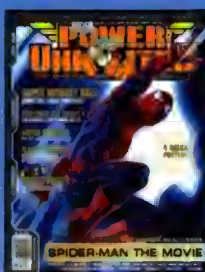
"Ik won al twee keer een extra bal. Zien?"



GENRE: PINBALL STRATEGY • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

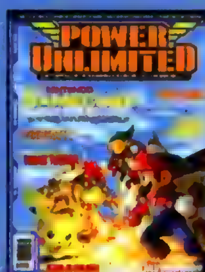
PU 100 APRIL 2002

Hoogtepunt: PU nummertje 100!!! En we zijn nog lang niet klaar!
Dieptepunt: De belofte van een coverview en review van zes pagina's van Britney's eerste game... deze belofte is nooit nagekomen.
Lachen: Op een foto van Boris in de Retro Special heeft de slanke surfgod een surfplank in zijn handen, en op die surfplank staat Steven. Toeval?
Boris in de retro special: "Ik had nog geen tattoos, was twintig kilo lichter, had een zwembroek waar je vandaag de dag een boete voor krijgt en ik was niet bang om uitgelachen te worden".



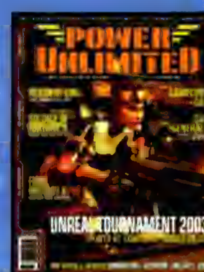
PU 101 MEI 2002

Hoogtepunt: Murielle komt bij de PU (de eerste ronde). De mannelijke redactie is totaal van slag.
Dieptepunt: Crazy Taxi is volledig gek volgens Boris, die de game afwimpelt met een 17.
Lachen: Duke Nukem Forever schittert nog steeds door afwezigheid. Die game zou toch nog wel komen? Ja toch?
Miyamoto over de Xbox: "Japanners dragen thuis niet eens schoenen, ze halen niet graag kolossale dingen in huis".



PU 102 JUNI 2002

Hoogtepunt: Unreal Tournament 2003 staat aan de top dit nummer, met een keurige 90.
Dieptepunt: Dre die 'm smeert om zich met andere zaken bezig te houden.
Lachen: Boris z'n Hyundai Pony, die wordt voorzien van een aantal mooie graffiti pieces. Ed slaat de aanbieding zijn Laguna van soortgelijk spuitwerk te voorzien af.
Boris over Tekken 4: [illegible] kunnen stuk waardoor je een tegenstander letterlijk ergens doorheen kunt slaan."







Ik dacht vroeger dat een flipperkast de ruimte was waarin ze in het Dolfinarium na de voorstelling de dolfijnen opborgen.



"Blijf zoeken, eens vinden we die Odama Bin Laden."

"WACHT EVEN TOT IE IN DE UITVERKOOPBAKKEN LIGT, DAT ZAL NIET LANG DUREN."

ODAMA OF CHIBI-ROBO?

Twee behoorlijk bizarre Cube-games van Nintendo liggen vers in de winkel. Beide games zijn als je ermee begint geen ruk aan, maar blijken voorbij de steile leercurve te beschikken over een eigenzinnig soort charme. Welke moet je nu hebben? Ik zou me niet door de meeverpakte microfoon van Odama laten verleiden en gewoon met Chibi-Robo naar huis gaan. Chibi is een veel completere en simpelweg leukere game om je honger naar bizarre Nintendo-experimenten te stillen.

waren "rally" (de mannen trekken naar het met de cursor aangewezen object om hiermee iets te doen, bijvoorbeeld om een hek te sluiten of een vijandelijke leider te overmeesteren) en "press forward" (je mannetjes verzamelen hun krachten om voorwaarts te gaan en daarbij de vijandelijke troepen achteruit te duwen).

GROTE KLOK

Aan het begin van elke pot Odama loopt een aantal mannetjes met een grote kerkklok het veld op. De slag is gewonnen als deze klok door de poort aan de overkant van het scherm is gedragen.
Om hierin te slagen moet je in elk level weer andere hindernissen overwinnen, bijvoorbeeld door rivieren droog te leggen, vijandelijke flippers te bezetten, torens omver te kegelen of je mannetjes een menselijke helling te laten vormen. Sommige levels zijn te roteren, zoals dat veld met die berg die je vanaf drie kanten kunt aanvallen om de top te bereiken.


"Ik heb zelf ook een fraai klokkenspel. Zien?"

TOEVALLIG

Het eerste level heb ik een keer of twintig gespeeld voordat ik de klok door de poort had gevloekt. Ook bij de volgende levels heb ik heel vaak het 'game over'-scherm gezien voordat ik de slag wist te winnen. Dat komt omdat het speelveld nogal chaotisch is, er gebeurt van alles, terwijl ik vaak nauwelijks een idee had wat ik moest doen. Soms schrok ik er zelfs van dat ik een gevecht had gewonnen, zo plotseling gebeurde dat. Het voelde dan eerder toevallig dan verdiend.
Toch is het wel degelijk mogelijk om met een goed plan ten strijde te trekken voor een doelgerichte overwinning, merkte ik bij het opnieuw spelen van eerder voltooide levels. Die had ik met een paar goed doordachte stappen zo weer overmeesterd. Waarbij ik me afvroeg waar ik me eerder nu zo druk om had gemaakt. Vreemd spel, dat Odama.

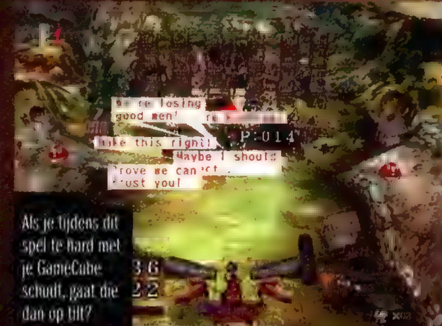
UITVERKOOPBAKKEN

Dat opnieuw spelen van eerder voltooide levels om betere resultaten na te streven is best leuk, en dat is maar goed ook; het zal namelijk niet lang duren voordat je alle elf levels een eerste keer hebt doorgespeeld. Mij kostte het een uur of zes.
Na de ongelooflijk steile leercurve vloekend te hebben beklommen, heb ik wel een bijzonder soort plezier aan Odama beleefd. En het spel oefent nog steeds een vreemd soort aantrekkingskracht op mij uit. Als deze review is geschreven, ga ik dat level met die berg nog een keertje doen.
Toch moet je wel erg gericht zijn op het opdoen van compleet nieuwe en bizarre spelbelevingen om dit product aan te schaffen. Zelfs de fundamentalistische volgelingen van het Nintendoiaanse geloof doen er beter aan Odama gewoon eens een weekendje te huren. Of wacht anders even tot ie in de uitverkoopbakken ligt, dat zal niet lang duren.

ONBEGRIJPELIJK

Odama werd op de E3 van 2004 al aangekondigd. We speelden de game en begrepen er geen reet van. In vrijwel dezelfde vorm stond Odama ook weer op de E3 van 2005. Nog een poging gewaagd, maar de game was nog steeds niet te doorgronden.
Onbegrijpelijk dat een game met prehistorische graphics en slechts elf leveltjes blijkbaar toch nog ruim twee jaar in productie is geweest. Waarschijnlijk is er veel tijd opgegaan aan het uitleggen van de gameplay aan het team van ontwikkelaars. Of aan het roken van bepaalde geestverruimende grassen, natuurlijk.





Als je tijdens dit spel te hard met je GameCube schudt, gaat die dan op tilt?

VIVARIUM • NINTENDO • 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

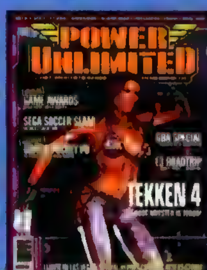
PU 103 JULI 2002

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

Boris over Spiderman The Movie: [illegible]



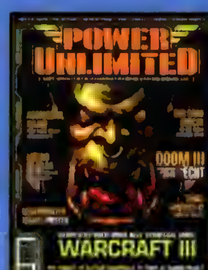
PU 104 AUGUSTUS 2002

Hoogtepunt: WarCraft III krijgt een ronde 90, wat genoeg is voor die felbegeerde Gold Award.

Dieptepunt: J.J. in gehuurde smoking ter gelegenheid van de promotie van zijn pa. Hou het maar lekker bij een spijkerbroek, knul.

Lachen: De viespeuken van de redactie in bed met Muriëlle.

J.J. over Duke Nukem Manhattan Project: "Het verhaal slaat zoals vanouds helemaal nergens op".



PU 105 SEPTEMBER 2002

Hoogtepunt: Het schitterende spel Eternal Darkness wordt voorzien van een toepasselijke score: een 92.

Dieptepunt: De game New Legends voor de Xbox stelt teleur... een 46.

Lachen: Ron Jeremy verkleed als Mario, als het lekt kan deze man er wat mee.

Jurjen over Eternal Darkness: "De doodscultus die streeft naar de opwekking van De Ouden gebruikt Magic om de meest afgrijselijke gedrochten en demonen voor hun macabere karretje te spannen".



SONY'S PRE-E3 EV

GEEN PS3, WEL VERRASSINGEN

Sony's Pre-E3 evenement werd dit jaar niet één dag voor de E3 georganiseerd maar een dikke twee weken. Dat is natuurlijk allemaal leuk en aardig maar zodra wij hoorden dat de PS3 niet getoond zou worden, vroegen wij ons af wat we dan wel te zien zouden krijgen... BORIS

KILLZONE: LIBERATION

De grote verrassing van deze winter wordt ongetwijfeld Killzone Liberation voor de PSP. Vooraf waren de verwachtingen niet al te hoog gespannen maar die stemming sloeg volledig om tijdens de presentatie. Vanaf de eerste frame werd duidelijk dat het Amsterdamse Guerrilla een meesterwerkje aan het bouwen is waarbij de nadruk ligt op de gameplay en daarna pas op de graphics.

Het spel speelt zich gewoon af in de Killzone wereld maar in plaats van een first-person shooter blijkt Liberation een spel te zijn waar je jezelf vanuit de derde persoon bekijkt. De camera beweegt soepel mee en zodra je personage in het gezichtsveld komt van een vijand ontstaat er een fantastische shoot-out.

VERKOCHT

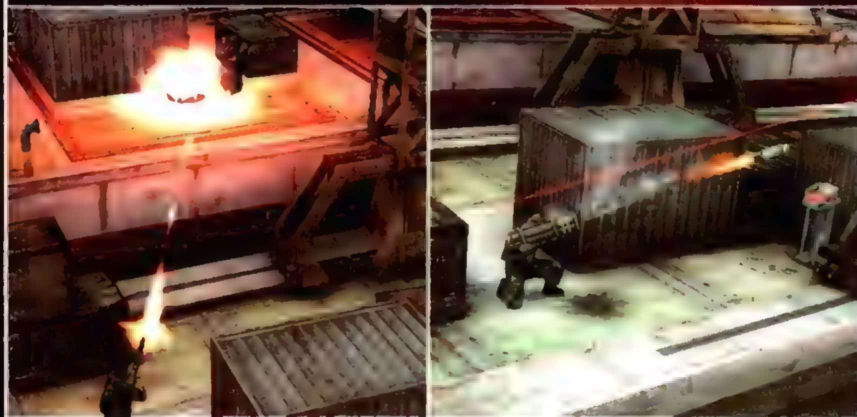
Het scherm is natuurlijk klein maar de wapens voelen oké en het geluid is goed maar het allerbelangrijkste is de besturing. Je ziet gewoon dat het spel lekker speelt.

De aanwezige pers maakte gelijk de vergelijking met het fantastische Canon Fodder en toen duidelijk werd dat je het spel ook met een team speelt en dat je deze teamleden opdrachten kunt geven was iedereen verkocht.

De aanwezige PSP's werden de rest van de dag bezet gehouden door de aanwezige journo's, terwijl de andere games amper gespeeld werden. Killzone: Liberation was een groot succes.

ONVERWACHT

Thijs van Guerrilla Games vertelde ons dat de gameplay zo goed was omdat het team pas later de graphics heeft ontworpen en eerst aan de slag was gegaan met het spelplezier. Met hele primitieve graphics werd een spel gemaakt dat toch leuk was om te spelen. Pas later werden de graphics toegevoegd. En dat terwijl wij hier op de redactie de verwachting hadden dat Sony zou kiezen voor een regelrechte Killzone poort naar de PSP. We hadden er niet meer naast kunnen zitten.





GOD OF WAR 2: THE END BEGINS

Geen verrassing maar toch indrukwekkend was God of War 2. De game die na het succes van zijn voorganger wel gemaakt móest worden, bleek gewoon verder te gaan waar het eerste deel was gestopt.

Kratos wil wraak en gaat weer op pad, al krijgt hij deze keer hulp van een setje vleugels, The Wings of Icarus, waarmee hij een beetje kan zweven en wat extra upgrades voor zijn kettingen. Die werken nu namelijk ook als grappling hooks waarmee Kratos langs objecten kan slingeren.

De game lijkt meer actie te bieden dan in het eerste deel het geval was maar de subtitel van het spel doet vermoeden dat er nog heel veel meer zit aan te komen. "The End Begins" slaat op het verhaal dat zal worden verteld maar dat verhaal is niet noodzakelijkerwijs beperkt tot God of War 2. Volgens de makers is dit een epische serie die nog vele jaren zal worden voortgezet. Wij hopen dat de serie zo sterk blijft en dat Sony epische successen zal behalen met de God of War franchise.

PU 106 OKTOBER 2002

Hoogtepunt: Het glansrijke begin van Gamekings op The Box.

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

Boris over Battlefield 1942: [illegible]



PU 107 NOVEMBER 2002

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

Jurjen over Beach Spikers: [illegible]



PU 108 DECEMBER 2002

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

Jeroen over GTA Vice City: [illegible]





GANGS OF LONDON

Van de Sony London Studios komt Gangs of London, een game die zich afspeelt in de wereld van The Getaway.

Terwijl een Franse programmeur in onverstaanbaar Engels met zijn rug naar de zaal aan het vertellen was waarom deze game zo goed gaat worden, vroegen wij ons af of Sony niet ergens stiekem zelf ook The Getaway liever zou willen vergeten. Het spel had in bepaalde opzichten wel kwaliteit maar de kritiek overheerste. Hetzelfde zal gebeuren met Gangs of London. In eerste instantie vonden wij het idee leuk dat je bepaalde gebieden in Londen moet zien te veroveren op rivaliserende bendes. Maar al snel vervalt het spel in allemaal onzin en kregen we beelden te zien van eentonige zombies die door de stad lopen en die je moet afknallen in de speciale zombie mode.

BUDGETBAK

Vervolgens begon de onverstaanbare Fransoos te vertellen over de cafégames waarbij je kunt darten, biljarten en kaarten en al snel zat iedereen verveeld om zich heen te kijken en vroegen wij ons af of dit development team zijn resources niet beter kan gebruiken om gewoon een waterdichte gameplay op The Getaway engine te bouwen in plaats van suffe zombies en caféspelletjes.

Het antwoord zullen we nooit krijgen maar Gangs of Londen heeft het helemaal in zich om zijn oudere The Getaway broers line recta achterna te gaan de budgetbak in.





EYETOY: LEMMINGS

Voorafgaand aan deze trip, toen duidelijk werd dat de PS3 niet getoond zou worden, werd ik door Jim en J.J. gepest. Ze zeiden dat ik alleen maar Eyetoy games te zien zou krijgen maar in werkelijkheid viel dat wel mee.

Ik zag wel één EyeToy game die ik leuk vond en dat was Lemmings.

Het spel geeft je bijvoorbeeld de mogelijkheid om de lemmings op te pakken en over een ravijn heen te tillen.

Het is echt een goed voorbeeld van een game waarbij de Eyetoy camera wordt geïntegreerd in de gameplay. Dit in tegenstelling tot vrijwel alle andere EyeToy games waarbij het cameraatje niet meer is dan een gimmick.

Lemmings komt na de zomer uit.

"VANAF HET EERSTE FRAME WERD DUIDELIJK DAT HET A'DAMSE GUERRILLA EEN MEESTERWERKJE AAN HET BOUWEN IS."

B-BOY

Een nieuwe Studio waar we nog veel van zullen horen is Freestyle games. Het bedrijf is nog relatief klein maar werkt op dit ogenblik aan de PSP game B-Boy, een game die overigens niet draait om alle aspecten van de B-Boy cultuur maar zich beperkt tot Breakdancing.

Het zag er leuk uit en met zijn zeventig verschillende moves die je op een soort Tekken manier aan elkaar kunt linken, leek de game ook wel een heel klein beetje meer te zijn dan slechts een gimmick.

Toch, het blijft tricky; aan de ene kant ben ik gewoon bang dat dit soort games gemaakt worden om in te cashen op de Urban hype, aan de andere kant leek het erop dat dit team daadwerkelijk wist waar het over sprak en serieus bezig was om dit specifieke element uit de hiphop cultuur in een goede game te verwerken.

Voor ons is het nog te vroeg om te oordelen maar B-Boy krijgt vooralsnog het voordeel van de twijfel.





PU 109 JANUARI 2003

Hoogtepunt: Ed en Dre in Korea voor de World Cyber Games... what happened in Korea, stayed in Korea.

Dieptepunt: Lord of the Rings: Fellowship of the Ring voor de GBA is volgens Jurjen niet meer dan een 15 waard.

Lachen: Voetballer Roberto Carlos, die het nodig vond om tijdens een interview met J.J. te gaan zitten bellen... eikel.

Boris over BMX XXX: "Rot op, deze game stelt echt geen reet voor".



PU 110 FEBRUARI 2003

Hoogtepunt: Jurjen is zo gek nog niet. Hij geeft Metroid Prime een welverdiende 98.

Dieptepunt: Murielle smeert 'm alweer. Spoiler: ze gaat ons zo missen dat ze later weer terugkomt.

Lachen: J.J. die wordt gepoederd voor een opname van Gamekings. In vakjargon noemen we dit fluffen.

Jurjen over Metroid Prime: "De enige score die voor mijn gevoel terecht is".



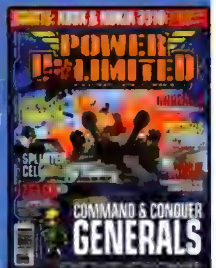
PU 111 MAART 2003

Hoogtepunt: Panzer Dragoon: Orta. Zelfs Boris ontging 't niet hoe vet deze game is en beloont 'm met een 91.

Dieptepunt: De N-Gage maakt zijn opwachting. De wat?

Lachen: Star Wars: Bounty Hunter kreeg van Jan een 86, en die score moet ie verdedigen in Judge Ed. Verantwoord dat maar eens meneer Meyroos.

Siu Lie in De Redactie: "Ik vind die Jamai uit Idols zo'n ontzettend sympathiek en lekker mannetje".



SCORE **85** | GRAPHICS **6** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **8**

Brain Training is een sterk uitgewerkt en compleet product. De doelgroep is weliswaar de dementerende nog-niet-gamer, maar ook ervaren spelers als jij zullen van de

BRAIN TRAINING: HOE OUD IS JO

Nintendo's nieuwste non-game zette Jurjen's kale kanis een weekje stevig aan het werk... met verbluffende resultaten!





ZONDAG: HERSENLEEFTIJD 72

Ik vind het leuk dat dit spel in het Nederlands is. Want ik ken niet zo goed buitenlands, maar wel goed Nederlands.
Bij de KLEURENTEST moest ik kleuren roepen van letters die in beeld verschenen. Maar dan niet de namen van kleuren die met die letters geschreven was. Er verschijnt bijvoorbeeld het woord zwart in beeld, met roodgekleurde letters. Ik moet dan rood zeggen, en niet zwart. Lastig hoor! Ook die rekensommen die erna komen vind ik erg pittig.

MAANDAG: HERSENLEEFTIJD 81

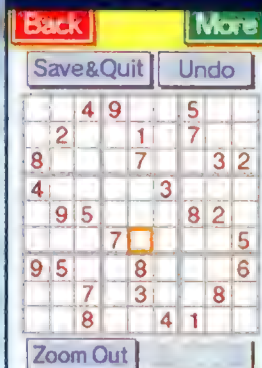
Ik vind het leuk dat ik de DS verticaal moet vasthouden, het is net een boekje. Bij REKENEN X 20 verschijnt een rekensom op het ene schermpje, op het andere schermpje moet ik steeds het antwoord schrijven. Die knopjes op het apparaat hoef ik helemaal niet te gebruiken, dat is fijn!
Ik vind het tellen van de mensen in een huis bij HUISBEZOEK best moeilijk, want je ziet ze er steeds inlopen en uitlopen, en dan weet je het gewoon niet meer.

DINSDAG: HERSENLEEFTIJD 64

Er blijven maar nieuwe dingetjes bij komen! Vandaag moet ik een kangoeroe tekenen. Mijn tekening leek erg op het plaatje dat vervolgens ter ver-

SUDOKU

Sudoku is dat puzzelspelletje uit de krant waarin je de cijfers 1 t/m 9 in de lege vakjes van een kubus van 9 x 9 vakjes moet noteren, en wel zo dat er nooit twee keer hetzelfde cijfer in een rij of vak van 3 x 3 staat. Dit verdomd leuke puzzelspel is als extra aan de Westerse versie van Brain Training toegevoegd. Ik vond het verrassend comfortabel om de cijfertjes (de definitieve oplossing of maximaal 9 notities per vakje) via het touch screen in te vullen, en ook wel prettig dat je de computer (optioneel) kunt laten aangeven of je een fout hebt gemaakt. Leuke extra, maar voor alle duidelijkheid: Sudoku maakt geen deel uit van de daadwerkelijke hersentraining.



GENRE: HERSENTRAINING • AANTAL SPELERS: 1 - 16 • VERWACHT: OUT NOW

PU 112 APRIL 2003

Hoogtepunt:

Dieptepunt:

Lachen:

Jeroen over Def Jam Vendetta:



PU 113 MEI 2003

Hoogtepunt:

Dieptepunt:

Lachen:

Jeroen:



PU 114 JUNI 2003

Hoogtepunt:

Dieptepunt:

Lachen:

Boris over Beyond Good and Evil:



JURJEN

hersenprikkelende uitdagingen genieten.

UW BREIN?

Een lagedrukgebied bij de Azoren.

Geen spel voor junks met afkickverschijnselen...

Onze Nielsje die de game voor Nintendo vertaalde mocht voor de Nederlandse versie twee literaire meesterwerken aandragen: hij koos "Toiletten" en "Sneeuwdorp".

"VOORAL PERSONEN VAN 30+ REAGEREN VERBAZEND ENTHOUSIAST EN SOMS ZELFS RONDUIT FANATIEK."

gelijking in beeld verscheen. Daar was ik best trots op!

Ik merk dat ik de sommen steeds sneller oplos. Mijn prestaties in REKENEN X 100 werden beloond met een plaatje van een auto, dat was gisteren nog een fiets!

WOENSDAG: HERSENLEEFTIJD 42

Inmiddels heb ik zo'n beetje alle verschillende oefeningen wel vrijgespeeld. HOOG NAAR LAAG is leuk. Er verschijnen heel kort enkele cijfers in vakjes, vervolgens moet ik de vakjes in de juiste volgorde aantikken, van hoog naar laag dus. DRIEHOEKSREKENEN is lastig, maar ik word er steeds wat beter in. LETTERGREPEN TELLEN is voor iemand als ik een eitje.

DONDERDAG: HERSENLEEFTIJD 35

Een heuglijke dag, mijn hersenleeftijd is exact gelijk aan mijn feitelijke leeftijd! Ik waardeer de stimulerende en uitdagende werking van dit programma, maar over bepaalde relatief kleine euvels is bij mij wat ergernis ontstaan. Zo worden haastig opgeschreven letters en cijfers soms onjuist geïnterpreteerd en lijkt de spraakherkenning ook niet altijd even goed te functioneren.

Die Dr. Kawashima snapt er geen reet van. Het is hoe ouder hoe slimmer, en ik kan 't weten.

De basis voor de keuze van bepaalde literaire teksten voor speltype HARDOP LEZEN is mij een raadsel. Waarom geen échte klassiekers?

VRIJDAG: HERSENLEEFTIJD 25

Dit hersentrainingsprogramma als equivalent van fysieke training beschouwen is niet correct. Anders dan - ook - deze rapportage suggereert, is het niet aannemelijk een substantiële toename van denkkracht middels dit programma te ontwikkelen. Echter, deze opzet werkt wel uiterst motiverend, op een 'ja, maar stel eens dat'-achtige wijze. Vooral personen van 30+ die ik met dit programma in contact breng, reageren verbazend enthousiast en soms zelfs ronduit fanatiek. Een ieder wil hiermee spelen, want het predikaat 'dom en seniel', zoals dat door een hoge hersenleeftijd stiekem wordt gesuggereerd, laat niemand zich graag aanmeten.

ZATERDAG: HERSENLEEFTIJD 21

In contrast met non-traditionele beeldspellen als Elektroplankton en Nintendogs, zal dit programma net zo licht door de traditionele 'gamer' als door de 'nog niet gamende' doelgroep geapprecieerd worden.

De doelstelling is duidelijk, dwingend zelfs, de uitdagingen zijn talrijk en van het soort dat de omgeving doet vergeten, met instant resultaten en beloningen. Enige muizenissen daargelaten zijn de hersenspinsels van Dr. Kawashima op krachtige en overtuigende wijze omgezet naar een kwalitatief hoogstaande videogame die ondergetekende – in alle eerlijkheid – niets heeft opgeleverd dan een fascinerende en immer aangename spelbeleving. Meer dan dat had ik ook geenszins verwacht of gewenst, en dat zou voor elk intelligent wezen moeten gelden.

DE THEORIE

Dr. Kawashima (een vooraanstaande Japanse arts en professor die zich heeft gespecialiseerd in hersenwetenschappen) heeft ontdekt dat de bloeddoorstroming van de prefrontale cortex (vooral actief bij gebruik van creativiteit, geheugen, communicatie en zelfbeheersing) flink toeneemt als bepaalde, uitgevoerd relatief eenvoudige opdrachten worden uitgevoerd. Bij het snel oplossen van eenvoudige rekensommen is op een hersenscan bijvoorbeeld veel meer activiteit zichtbaar dan tijdens het bikkelen op een zeer ingewikkelde berekening. Evengoed genereert hardop lezen meer actie in de prefrontale cortex dan 'in jezelf' lezen. Dit deel van de theorie wordt ondersteund door heel veel uit experimenten verkregen gegevens, en kan daarom als wetenschappelijk bewezen worden beschouwd.

Het volgende deel van Dr. Kawashima's theorie klinkt aannemelijk maar is wetenschappelijk wat minder onderbouwd. Volgens Kawashima kan het trainen van je hersens de prestaties ervan verbeteren, net als het trainen van je fysieke lichaam eigenschappen als kracht en uithoudingsvermogen kan verbeteren. Brain Training is gebaseerd op de oefenboeken die Kawashima eerder al maakte en die vooral onder oudere Japanners gretig aftrek vonden. Brain Training voor de DS is in Japan een grote hit, er zijn al ruim 1,8 miljoen exemplaren van verkocht, terwijl de opvolger inmiddels 1,5 miljoen keer werd aangeschaft.

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

PU 115 JULI 2003

Hoogtepunt:

Dieptepunt:

Lachen:

Boris over Yager:

PU 116 AUGUSTUS 2003

Hoogtepunt:

Dieptepunt:

Lachen:

Jan in De Redactie:

PU 117 SEPTEMBER 2003

Hoogtepunt:

Dieptepunt:

Lachen:

PU-lezer Blaise over PS2 Online:

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE — XBOX / PLAYSTATION 2

SCORE **73** | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8



Urban Chaos biedt aangenaam vermaak, al kan ik voorlopig geen Molotov cocktail meer zien.

URBAN CHAOS

RIOT RESPONSE

Wat zou het toch makkelijk zijn als de M.E. in plaats van wapenstokken gewoon met scherp mocht schieten. Of klink ik nu ultrarechts?

Een schreeuwende gek met een ijshockeymasker op stormt op mij af met in zijn handen een slagersmes. Net op het moment dat hij op me in wil hakken, trek ik mijn riot shield tevoorschijn. Hij blijft als een wilde doorhakken maar het schild vangt de klappen op. Nu ben ik het zat en ik beuk mijn schild recht naar voren, tegen de kaak van de maniak aan. Whap! Whap! Whap! Drie ferme stoten en hij ligt onder zeil. 'BRUTAL!' verschijnt er in beeld.

ULTRA-AGRESSIEF

De totale chaos is uitgebroken in de stad na een terroristische aanslag. Georganiseerde bendes grijpen de paniek aan en nemen het recht in eigen hand. De gevaarlijkste bende, The Burners, is het ergste. Door het dragen van ijshockeymaskers ogen ze sowieso al ultra-agressief en het smijten met Molotov cocktails - hun handelsmerk - maakt het er allemaal niet gezelliger op.



"Ik vind die Molotov cocktails helemaal niet zo tof."

"Joechei, joechei het is lente, het is mei!"

Gelukkig ben ik Nick Mason, dé man van de speciale T-Zero eenheid, die orde op zaken gaat stellen. Dat doe ik met de incidentele hulp van een brandweerman of een medic. Via de D-pad geef ik ze simpele opdrachten om mij te verzorgen of een dichte deur open te rammen. Maar hoofdzakelijk schiet ik agressieve Burners door hun hoofd en bescherm ik mijzelf met m'n riot shield.

SCHIK MET SCHILD

Nooit gedacht dat een schild in een FPS zo leuk zou zijn. Het helpt tegen vijandelijke kogels, tegen hakkende gekken van dichtbij en kan van pas komen bij simpele raadsels zoals brandende gaslekken.
Tegen de Molotov cocktails van The Burners ben je echter niet veilig. En Molotov cocktails krijg je om je oren, meer dan je lief is. Het spel schiet hier een beetje door want soms vind je jezelf tegenover vijftien freaks die allemaal flesjes lopen te smijten. Soms steken ze daarbij per ongeluk hun medebendeleden in brand, dat is dan weer wel erg funny. Nog leuker wordt het wanneer je zwaardere wapens oppakt en gasten met een dubbele shotgun door het hoofd knalt. Je zou er bijna de middelmatige, stoffige graphics door vergeten.
Aardig bedacht is voorts het medaillesysteem: scoor vijf headshots, verzamel tien bewijsstukken, reken vijf bendeleden (levend!) in enzovoorts. Hoe meer medailles je scoort, hoe meer extra's je vrijspeelt zoals meer munitie of vettere wapens.

> "SOMS STEKEN ZE TIJDENS HET GOOIEN VAN MOLOTOV COCKTAILS PER ONGELUK HUN MEDE-BENDELEDEN IN BRAND, DAT IS ERG FUNNY."

MULTI CHAOS

Urban Chaos ontbeert multiplayer gameplay. Het zijn vier tegen vier partijen waarbij je of T-Zero of de opgefokte Burners speelt. Als T-Zero heb je het riot shield als uniek wapen en dat geeft flink voordeel. De Burners hebben de beschikking over een oneindige hoeveelheid Molotov cocktails en dat betekent met brandbare flesjes smijten tot je een lamme arm hebt. Daarnaast liggen er tal van wapens verspreid door de levels die beide groepen mogen oppakken. Mijn voorkeur ligt duidelijk bij T-Zero, al was het maar omdat iemand in zijn gezicht stompen met zo'n groot schild, inmiddels mijn favoriete hobby is geworden.

"Oh nee, niet mijn linker tepel, die overigens voor de kijkers rechts zit!"

ROCKSTEADY STUDIOS • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 8 • VERWACHT: OUT NOW

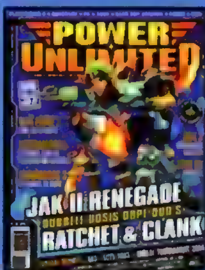
PU 118 OKTOBER 2003

Hoogtepunt: [illegible] beste Star Wars games ooit!
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible] Piccolo in de PU.
Steven over KotOR: "Niet alleen de beste Xbox RPG tot op heden, maar ook het beste [illegible]"



PU 118 NOVEMBER 2003

Hoogtepunt: [illegible] Geef die jongen nog een biertje.
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Skate over Pro Evo: [illegible]



PU 120 DECEMBER 2003

Hoogtepunt: [illegible] om daar verslag te doen van deze vette beurs. De arme zielen.
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Jurjen over Need for Speed Underground: [illegible]



KAPPEN MET DAT GEZANIK OVER DE DS LITE!

Aan de ene kant zeiken mensen over Nintendo's 'uitmelkgedrag', aan de andere kant is de Nintendo DS Lite een prachtig apparaatje en een gillend succes in Japan. Kennelijk is een mooie handheld die mensen graag willen hebben reden tot gezeur. Wat klopt hier niet?

NIELS



Ik vind dat we met z'n allen maar eens moeten wennen aan het fenomeen van verbeterde versies van Nintendo-hardware. Het is niet de eerste keer dat Nintendo dit 'flikt', de Game Boy Advance is zelfs al twee keer bijgewerkt. En het legt het bedrijf geen windeieren, dus het gaat zeker nog vaker gebeuren. Bedenk tevens dat een update als de DS Lite vrij klantvriendelijk is. Hij voegt geen speltechnische functionaliteit toe en sluit oude gebruikers dus niet buiten met nieuwe games.

APPLE

Nintendo is ook niet het enige bedrijf dat dit doet. De iPod van Apple is een bekend voorbeeld: na minder dan vijf jaar al aan een vijfde revisie toe (Mini, Photo, Nano en Shuffle niet meegerekend). Zo lukt het Apple iedere keer weer om een mooiere, betere mp3-speler te hebben dan de concurrentie. Een ander voorbeeld is de mobiele telefoon. Hoeveel verschillende zijn er daar wel niet van? En hoe vaak komen er wel geen nieuwe uit? Sure, het is jammer wanneer je net een gloednieuwe telefoon hebt, er voor dezelfde prijs een betere op de markt komt van hetzelfde merk in dezelfde serie, maar dat wéét je want zo gaat het met technologie.
(En het is een kwestie van tijd voor Sony met een nieuwe PSP komt.)

SNOOD PLAN

Volgens mij woedt de discussie zo hardnekkig omdat sommige mensen hier een snood plan in zien: Nintendo zou oorspronkelijk een minder goede Nintendo DS hebben uitgebracht om nu te kunnen scoren met een betere.

Ten eerste zeg ik: [illegible] zou Nintendo dat doen? [illegible] het is gewoon niet zo. Ik geloof stellig dat Nintendo twee jaar geleden een zo goed mogelijke Nintendo DS heeft gebouwd en dat de Kyotose techneuten vervolgens hard verder hebben gewerkt en nieuwe technieken hebben toegepast, om uiteindelijk nu pas met de DS Lite op de proppen te ku[illegible] komen.
Nintendo had meteen al kunnen [illegible] onderdelen, zoals het bovenste scherm [illegible] Lite, dat speciaal voor Nintendo werd ontwikkeld. Zonder dat scherm was zo'n dunne klep onmogelijk geweest. Maar dan was de DS er nu pas geweest en hadden we nog speelbare experimenten als Yoshi Touch & Go gespeeld.

MOOIE KANT

Nu ik de DS Lite in handen heb gehad, is het niet moeilijk de mooie kant van het verhaal te zien. Check bijvoorbeeld deze uitspraak van Shigeru Miyamoto: "Als je een DS Lite koopt, kun je je oude DS aan een familielid of aan een vriend uitlenen. Door draadloos tegen elkaar te gamen haal je des te meer fun uit de Nintendo DS!"
En dan is er natuurlijk het apparaatje zelf, met een beter scherm, een contrastfunctie om de batterij te sparen wanneer je de helderste stand niet nodig hebt, een grotere stylus en niet te vergeten een elegant en compact ontwerp waardoor de DS wat mij betreft mooier is geworden dan de PSP.

GEZEUR

Tof om te zien hoe Nintendo de kunst van het [illegible] steeds beter in de vingers krijgt: niet [illegible] de vorm en de kleur kloppen, er wordt ook [illegible] betere, fijner aanvoelende en duurzamere materialen gekozen. Bovendien is er meer eenheid tussen de verschillende Nintendo-systemen: op de Game Boy Micro, de Wii-controller en de DS Lite vind je precies dezelfde richtingstoetsen.
Dáár heb ik het dus graag over in de PU: voortgang in technologie en ontwerp, in plaats van dat typisch Hollandse zuinigheidsgezeur!

"DOOR HET ELEGANTE EN COMPACTE ONTWERP IS DE DS WAT MIJ BETREFT MOOIER GEWORDEN DAN DE PSP."

Nu kidding, deze rij stond dus echt voor een van de winkels in Japan die de DS Lite op dag één verkocht.



Ze lagen er zelfs voor in de slaapzak.



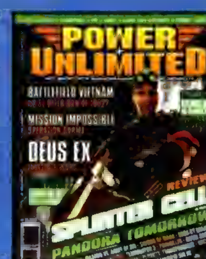
PU 121 JANUARI 2004

Hoogtepunt: Mario & Luigi: Superstar Saga. Deze schitterende GBA titel wordt beloond met een 96.
Dieptepunt: Work in Progress... Driver 3... ze hadden er toen maar beter mee op kunnen houden.
Lachen: Twee weken in Korea rondhangen voor de World Cyber Games, en ze weten van wanten hoor daar. Niet alleen honden staan op het menu, je komt er ook de nodige cocktails tegen.
Boris over A Dog's Life: "Poedels neuken, aan mensen hun kruizen snuffelen... dat had ik verwacht".



PU 122 FEBRUARI 2004

Hoogtepunt: Jurjen verkleed als intellectueel op de foto achter zijn eigen bureau; zo mooi dat we 'm in dit nummer nogmaals gebruiken.
Dieptepunt: De sexgame Airline 69 scoort een 35.
Lachen: Naar Lapland om daar in de vrieskou Transformers Armada te checken. Heeft het gebied iets te maken met de game? Geen ene reet maar het is wel een leuke ervaring.
J.J. over Airline 69: "De game is net zo opwindend als Balkenende in een tijgerstring".



PU 123 MAART 2004

Hoogtepunt: Bericht omtrent Nintendo's aankomende handheld: de DS. Inmiddels kent iedereen dit geslaagde systeem.
Dieptepunt: De ApeXtreme console die het spelen van PC games moet vergemakkelijken staat in het nieuws. Ondertussen kent ook iedereen dit geslaagde systeem... kuch.
Lachen: De Hentai (een chic woord voor [illegible] Games Special.
Sex in Games: "En laten we eerlijk wezen, tieten hebben bijna altijd een toegevoegde waarde".





Deze quiz steekt prima in elkaar, maar als je wilt weten of het wat voor jou is, moet je toch echt de PU Quiz even doen.

BUZZ: THE BIG QUIZ



Vindt een gamer het leuk om algemene kennisvragen te beantwoorden? Niemand van de redactieleden sloeg direct op de rode buzz-knop om deze vraag te beantwoorden. 'Sommigen wel, anderen niet, denk ik,' wist J.J. de algemene mening een beetje samen te vatten. Daarom wil de redactie geen cijfer op Buzz: The Big Quiz plakken, maar jou liever de unieke kans geven om je persoonlijke score te bepalen!

BUZZ: THE PU QUIZ

BEPAAL JE EIGEN SCORE!
OMCIRKEL DE JUISTE ANTWOORDEN!

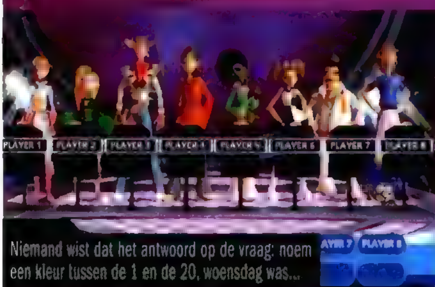
1. Heb je vrienden die Buzz met je willen spelen?
a) Vrienden? Nah, ik speel liever alleen. (15)
b) Ik denk wel dat er regelmatig iemand mee wil doen. (45)
c) Mijn vrienden vonden Buzz: The Music Quiz ook al te gek, dus dat zit wel goed. (50)
d) Het is hier een gekkenhuis, we spelen eigenlijk alleen maar multiplayer games. (55)

2. Wat is het verschil tussen magma en lava?
a) Magma bevat meer ijzer. (B)
b) Magma is zwart en lava is rood. (D)
c) Magma zit onder de grond en lava erboven. (X)
d) Magma is gestolde lava. (M)

3. Wat is je favoriete kennisquiz?
a) Twee Voor Twaalf (5)
b) Per Seconde Wijzer (5)
c) Achmea Kennisquiz (10)
d) Lotto Weekend Miljonairs (15)

4. Waar gaat een toekan het liefst uit eten?
a) AC Restaurants (X)
b) Febo (J)
c) McDonalds (F)
d) Bij de Chinees (B)

5. Vond je het leuk om vragen 2 en 4 te beantwoorden?
a) Ik heb ze overgeslagen, ik houd alleen van videogames en geef niets om dat soort weetjes. (0)
b) Leuk? Zo wil ik het niet noemen... (10)
c) Ja, altijd geinig om mijn kennis op de proef te stellen (15)
d) Het correct beantwoorden van dit soorten vragen vult mijn hart met een gloeiend gevoel van trots en almacht. (25)



Niemand wist dat het antwoord op de vraag: noem een kleur tussen de 1 en de 20, woensdag was...

BEPAAL JE EIGEN SCORE!

Omcirkel de antwoorden die jij correct acht, tel de punten die achter de antwoorden staan bij elkaar op, en tel er nog eens twee punten bij voor elke X die je tegenkomt. Voila, je eigen zelfgemaakte, zeer persoonlijke beoordelingscijfer is een feit!
Zit je rond of boven de tachtig punten, dan zou je best eens een gelukkig mens kunnen worden met Buzz: The Big Quiz!
Zit je onder de zestig... tja, op de vraag wat je dan met deze Quizpagina kan gaan doen, weet je vast zelf het antwoord wel!

Door **Perdyfly**: "Niemand vertellen dat mijn toupetje van banaan is."



Bijschrift via Powerweb

Door **BNWR**: "De volgende vraag: welk apparaatje doe ook 'Buzz'? Als je het antwoord niet weet, mag je het aan je moeder vragen."



Bijschrift via Powerweb

JURJEN ZEGT JA!

Met The Music Quiz heb ik al heel wat lol gehad en The Big Quiz vind ik zelfs nog wat leuker. De vragen zijn interessant en bijdetijds vormgegeven (soms ook met geluidsfragmenten of foto's die langzaam scherper worden), en ze zijn godzijdank niet allemaal op dezelfde drie pagina's van een encyclopedie verzameld (zoals bij wanstaltige producten als The Ultimate Trivia PS2 games wel het geval lijkt). Jammer dat de quiz wat minder groot is dan de titel suggereert, al na een dagje spelen kom je vragen tegen die je eerder zijn gesteld. Ook van belang: dit is écht een gezelschapsspel, in je uppie ben je er zo mee klaar. Maar met een groepje gelijkgestemden en een kratje van het een of ander kun je hier heel veel lol mee beleven.

SCEE • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL 035-6250720 • WWW.PLAYSTATION.NL
GENRE: TRIVIA • AANTAL SPELERS: 1 - 8 • VERWACHT: OUT NOW

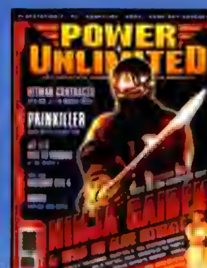
PU 124 APRIL 2004

Hoogtepunt: Weer een nieuwe PU DVD, ditmaal op eigen bodem gefilmd. Met name het item 'Een dag in het leven van Skate' pakte leuk uit... en was tegelijkertijd erg verontrustend.
Dieptepunt: Dat we jullie lekker maakten voor PC S.T.A.L.K.E.R. Misschien komt ie wel dit jaar....
Lachen: Jan en J.J. die in de houdgreep worden genomen door de reusachtige acteur die Jaws vertolkte in de James Bond film Moonraker
Jurjen over Metroid Prime Zero: "Er gebeuren dingen in dit spel die fans eigenlijk niet mogen missen".



PU 125 MEI 2004

Hoogtepunt: Een First Look van Resident Evil, de game die zowel de serie als de GameCube een flinke boost gaf.
Dieptepunt: Need for Speed Underground overleeft de overstap naar de GBA niet en krijgt een 30.
Lachen: Steven koopt zijn droomauto: een Pontiac Firebird uit 1970, en laat deze per boot uit Amerika overkomen.
Steven over Ninja Gaiden: "Ik zeg het nog één keer; Ninja Gaiden is de shit!"



PU 126 JUNI 2004

Hoogtepunt: Een PU vol Transformers! De game Transformers Armada, plaatjes van Transformers Toys, en beelden uit de tekenfilmserie. Genieten!
Dieptepunt: Weer een preview van Driver 3, Boris ruikt al onraad. Hij noemt deze versie teleurstellend.
Lachen: Skate in snowboard outfit met een stoere blik. Je zou vergeten dat ie nog nooit op een plank heeft gestaan.
Boris in De redactie: "Lekker lekker! Graadje of 22, biertje... en dan genieten van al die kortgerokte chicks".



GRAPHICS 4 · REPLAY 3 · GAMEPLAY 3 · SCORE 45

BORIS: Dit is een tergende !@#*!%!# game.

ROGUE TROOPER

Soms heb je van die games die zo kut zijn dat je er echt geen woord aan wilt vuilmaken, en dan moet je toch nog een hele pagina review schrijven.

Jan belde me van de week op. "Hé Boris", zei ie, "ik heb geregeld dat je Rogue Trooper kunt reviewen". "Oh" zeg ik. Ik was op m'n hoede want Jan weet doorgaans heel goed wat ie weggeeft. "Echt een game voor jou", zei hij er nog bij.
Ik wist genoeg. Nog voordat ik de game had gespeeld, kon ik er vanuit gaan dat dit een gedrocht van een spel zou zijn, een misbaksel, zo'n game die je over vijf jaar op Koninginnedag koopt voor 50 cent alleen om het discje door midden te kunnen breken.
Rogue Trooper is gemaakt voor die handvol idioten die bij het lezen van de wansmakelijke tekst achterop het doosje denken: "ja, een spel over een gemuteerde super soldaat die zich een weg over een half vernietigde planeet vecht. Dat lijkt me tof".
Ik weet zeker dat die mensen er zijn. Soms zie ik ze lopen over straat. Ze hebben een twintig jaar oude leren jas aan, hun haar is van één zijkant over hun kale kop gekamd, ze stinken een beetje en hun vettige dikke bril glijdt steeds van hun vettige dikke neus af. Dat zijn de mensen die Rogue Trooper zullen waarderen.

SCARTKABEL

Ik besluit om het spel eens te proberen. Eerst denk ik dat het discje niet werkt en ik haal opgelucht adem. Helaas, de scartkabel blijkt niet goed in de TV te zitten. De game start op en de moed zinkt in mijn schoenen. Het is zondagavond, twee weken na de deadline en ik kan Ed onmogelijk nu nog opbellen en vragen of deze game ook als oneliner mag.
Ik zet het geluid uit en ik zie hoe een professor de gemuteerde supersoldaat creëert. Het ziet er uit als een GBA game. Het beeld begint te trillen. Na twintig seconden merk ik dat ik een beetje misselijk word. Goed werk, Eidos! Deze game is zo slecht dat je er fysiek onpasselijk van wordt.
Ik neem me voor om Jan morgenochtend te bellen en te vertellen dat ik de San Andreas muziekbox set die ik van hem heb geleend, ben kwijtgeraakt in de tram. Dat zal hem leren.

TUTORIAL

Het eerste level bestaat uit een tutorial. Ik moet eerst om me heen kijken met de rechter analoge stick. Ik draai een rondje maar het werkt niet. Ik moet lang-zaam-een-rond-je-draai-en. Dan moet ik omhoog kijken met dezelfde stick. Ik kan het niet wegdrukken. Vervolgens vertelt het spel me dat ik met de linker analoge stick kan lopen. Precies zoals het werkt in 99% van alle andere games. Maar deze game wil het nog een keertje uitleggen en ik moet lopen. Ik vloek en ik kan het echt niet wegdrukken. Tien minuten duurt deze tergende tutorial en dan is ie voorbij. Ik zweer het je, deze game werkt zoals alle andere games en toch staat het uitgebreid stil bij het feit dat je kunt schieten met de rechter trigger en kunt inzoomen door op de rechter stick te drukken.

GENOEG

Het spel begint en ik zie allemaal dezelfde soldaatjes die een voor een achter groene rotsblokken vandaan komen in een grijze wereld. Ik schiet er een paar kapot.
Ik heb een squad en ik loop tot voor een vijand. De vijand doet niks. Mijn squad staat er bij en doet niks. Ik loop een rondje om de vijand heen en hij draait met me mee. Dan plotseling schiet hij op me. Ik laat hem zijn gang gaan maar mijn health blijft min of meer hetzelfde. Mijn squad doet nog steeds niets.
Ik zucht en zet mijn Xbox uit. Genoeg van deze tergend trieste game.


Ik hou niet zo van die Seedorf houding: een beetje dollen als je met 2 - 0 voor staat...


Ik zou me toch wat ongemakkelijk voelen met een schietschijf op m'n reet.

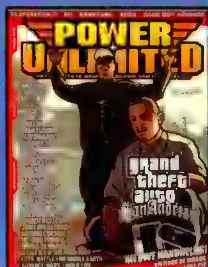
"DEZE GAME IS ZO SLECHT DAT JE ER FYSIEK ONPASSELIJK VAN WORDT."


"Ik ruik iets aangebrands, een reerug, vermoed ik. 'T is in ieder geval een rug..."

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW
REBELLION • EIDOS INTERACTIVE • TEL: 014-1069670 • WWW.EIDOS.COM

PU 127 JULI 2004

Hoogtepunt: Zes pagina's vooruitblik op GTA San Andreas. Zouden we toen al hebben geweten dat het een grote titel zou worden...
Dieptepunt: World of WarCraft is weer te vinden als First Look. Het einde komt nabij!
Lachen: Enkele redactieleden weten het paspoort van Steven te bemachtigen en stiekem te scannen. Leuke foto hoor met al die dreadlocks. Je ziet nauwelijks verschil.
Boris over Ground Control 2: "Onzinvoertuigen en fantasiewapens." Blaaaargh! Wat een bullshit!



PU 128 AUGUSTUS 2004

Hoogtepunt: Muriëlle keert terug bij de PU.
Dieptepunt: Driver 3 belandt eindelijk op de review pagina's, en zoals Boris al vermoedde... het is niet veel soeps.
Lachen: De boot met Steven's auto is eindelijk gearriveerd. Gelukkig heeft hij ook nog een fiets want het verbruik van één op drie bleek geen grap.
Boris over Driver 3: "Iedere keer als Tanner zijn auto uitkomt, moet je op je tanden bijten om niet gek te worden van ellende".



PU 129 SEPTEMBER 2004

Hoogtepunt: Jan en J.J. zijn zo onder de indruk van het grafische geweld van Doom 3 dat ze deze shooter met een 93 beloonden.
Dieptepunt: De toptitel Hamtaro Ham-Ham Games scoort slechts een 30. Jeroen was zeker in een slechte bui.
Lachen: Peter Moore laat het Halo 2 logo op zijn arm tatoeren... maar dan wel met de verkeerde releasedatum.
Jeroen over Second Sight: "Zelfs als ik me heel hard concentreer op het cijfer wil het niet hoger worden. Probeer jij het eens".



DOE MEE AAN DE WORLD CYBER GAMES 2006...

... EN KICK WERELDWIJD ASS

GEEF JE SNEL OP, WANT VOL = VOL

Wil jij de beste gamer ter wereld worden tijdens de aankomende World Cyber Games in het Italiaanse Monza? En dik 20.000 dollar verdienen?

De Nederlandse organisatie van de WCG stuurt één Counter-Strike team en vijf individuele spelers naar Italië, en wellicht word jij een van de spelers die Oranje vertegenwoordigt bij:

- Need for Speed: Most Wanted (PC)
- FIFA 06 (PC)
- WarCraft III: Frozen Throne (PC)
- Dead or Alive 4 (Xbox 360)
- Project Gotham 3 (Xbox 360)


In Off Corso wordt de nationale finale gehouden


De voorronden vinden in de TGS plaats

MEEDOEN AAN VOORRONDEN WCG 2006 SURF NAAR WWW.WCG2006.NL

HOE KOM IK IN ORANJE?

Heel simpel. Door de beste van Nederland te zijn! Denk jij dat je iedereen in ons land kan verslaan in een van de vijf bovenstaande games? Geef je dan snel op voor de nationale voorronden.
Surf naar www.wcg2006.nl en vul het aanmeldingsformulier in en geef duidelijk aan met welk spel je wilt meedoen.
IEDEREEN kan zich inschrijven zo lang hij of zij maar voor 18 oktober 1989 geboren is! Je hoeft GEEN lid te zijn van een website of van de PU en je hoeft GEEN inschrijfgeld te betalen.

HOE WERKEN DE NATIONALE VOORRONDEN?

Alle vijf de voorronden worden gehouden in de filialen van The Game Syndicate te Rotterdam en Den Haag, de officiële gamecenters van de WCG (www.thegamesyndicate.nl).
De voorronde voor Counter-Strike is als enige niet 'openbaar', maar enkel bereikbaar voor teams die door de organisatie zelf uitgenodigd worden, daar kun je je dus niet voor opgeven!
Aan de voorronden voor Need for Speed: Most Wanted (PC), FIFA 06 (PC), WarCraft III: Frozen Throne (PC), Dead or Alive 4 (Xbox 360) en Project Gotham 3 (Xbox 360) kan wel iedereen mee doen. Als je je tenminste via www.wcg2006 opgeeft.



WAT WIN JE BIJ DE VOORRONDEN?

Tijdens de voorronden valt nog geen ticket voor Monza te winnen, daar zul je namelijk nog een keer voor moeten knallen, en wel tijdens de nationale finale voor een zaal vol publiek, media en VIP's. Tijdens de voorronden kwalificeren zich steeds vier spelers per spel voor deze finale.

DE NATIONALE FINALE

De nationale finale wordt op donderdag 31 augustus gehouden in de Rotterdamse club Off Corso. In deze finale maken de vier finalisten uit wie het felbegeerde gouden ticket voor de World Cyber Games in Monza krijgt.

ALLE FACTS OP EEN RIJTJE

Nationale voorronden in de TGS
Iedereen kan meedoen
Opgeven via www.wcg2006.nl
10 t/m 25 juni

Landelijke finale in Off Corso
Vier finalisten per game
Donderdag 31 augustus

Finale WCG Monza
Nederlands team
18 t/m 22 oktober

WORLD CYBER GAMES MONZA, ITALIË 18 T/M 22 OKTOBER

HET BELGISCH NATIONALE TEAM

Ook de WCG België zal een aantal spelers naar Monza sturen. Voor meer informatie over de selectieprocedure en over de te spelen games, surf naar: www.wcg.netgamez.nl

VOOR MEER INFO OVER DE WORLD CYBER GAMES, SURF JE NAAR WWW.WORLDCYBERGAMES.COM

WAAR & WANNEER? De data en lokaties voor de voorronden.

Zaterdag **10 juni 2006**	Zaterdag **17 juni 2006**	Zondag **18 juni 2006**	Zondag **18 juni 2006**	Zondag **25 juni 2006**
FIFA 06 (PC)	Need for Speed: Most Wanted (PC)	Dead or Alive 4 (Xbox 360)	Project Gotham 3 (Xbox 360)	WarCraft III: Frozen Throne (PC)
TGS Den Haag	TGS Rotterdam	TGS Rotterdam	TGS Rotterdam	TGS Rotterdam

PU 130 OKTOBER 2004

Hoogtepunt: Jan is lyrisch over Rome: Total War: een score van 94.
Dieptepunt: J.J. doet in zijn eentje op twee pagina's verslag van de ECTS. Dit in tegenstelling tot de voorgaande jaren waar bijna de gehele redactie afreisde naar Londen.
Lachen: Skate op de foto met de Master Chief in een nogal aparte pose. Kennelijk voelt hij zich op en top man als hij een pop van een videogame personage van achteren neemt.
Jurjen over Pikmin 2: "Dit is een van de mooiste en meest betoverende videogames die ik ooit heb gespeeld".



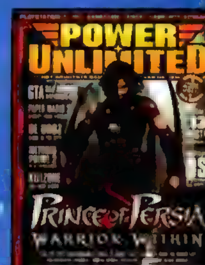
PU 131 NOVEMBER 2004

Hoogtepunt: Na Jan deelt ook Steven het onderspit. Gelukkig kreeg ie ter gelegenheid van zijn trouwen wel een unieke cover van de PU.
Dieptepunt: De foto van de heerlijke billen van een Playboy Bunny. Waarom? Boris had ze te grazen genomen en zijn handtekening er op achter gelaten.
Lachen: De foto van Boris en Rogier in het op maat gemaakte pak in Hongkong.
J.J. over Men of Valor: "Je maten gaan regelmatig bezerk en knallen zo maar vrouwen en kinderen af".



PU 132 DECEMBER 2004

Hoogtepunt: Grand Theft Auto San Andreas scoort een 98, een legendarische score, Metroid Prime 2 volgt met een 97.
Dieptepunt: Killzone wordt beloond met een 87. Een tikkie aan de hoge kant.
Lachen: Boris neemt een 'shortcut' bij het kantoor van Gamekings maar komt met zijn dikke truck vast te zitten in los zand en er moet een takelwagen bijkomen om het monster te bevrijden (de truck, niet Boris).
J.J. over Lliandri Conflict: "[illegible] gek worden, maar dit spel vond ik mooier".



JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	7	8	80

Spellforce 2 verdient het om gespeeld te worden door RTS-RPG minnende gamers. Punt.

SPELLFORCE 2
SHADOW WARS

Soms móet je echt de barricades op. Gewoon omdat een game extra aandacht verdient. Spellforce 2 is zo'n game.

Pijnlijk, ja frustrerend zelfs om te zien dat een game die zo leuk is, zo weinig populariteit geniet. Ja, in Duitsland, daar is Spellforce groot. Daar werd het origineel op handen gedragen en scoort Spellforce 2 wederom hoge achten en dikke negens. Oké, dat gaat misschien wat ver want feitelijk doet de game ook weer niet zo heel veel nieuws, maar wat het wel doet, doet het goed; op sommige punten erg goed zelfs.

Het samensmelten van twee genres bijvoorbeeld, RPG en RTS in dit geval, werkt uitstekend. De balans klopt en de gameplay steekt goed in elkaar.

GROOTSTE LEGER

Het RPG gedeelte is dieper dan je aanvankelijk zou denken. Je kunt je kloeke held customizen, uitdossen en spelenderwijs sterker maken.

Ook het avonturieren en afstruinen van diverse sprookjesachtige gebieden en donkere kerkers komt goed uit de verf.

Gaandeweg ontmoet je dappere helden die zich bij je aansluiten en zo groeit je reisgezelschap en arsenaal aan spreuken.

Diezelfde helden kun je inzetten tijdens de RTS battles. Vroeg of laat moet je toch aan de bak met het bouwen van een basis, het binnehalen van resources en het uit de grond stampen van legers. Het RTS deel is traditioneler en grijpt terug naar de wat meer conventionele games binnen het genre. Anders gezegd: degene met het grootste leger wint. Verwacht geen diepe tactieken of Total War-achtige strategieën, maar het is allemaal heerlijk speelbaar en de fun-factor is groot.

Vooral de vele sidequests imponeren en daarmee leunt Spellforce 2 een tikje meer op het RPG genre dan zijn voorganger deed.

"Hmm, mijn paard zou graag willen weten wie er vannacht zijn vrouw bereden heeft."

WARCRAFTIAANS

Spellforce 2 is ideaal voor die gamers die na 1000+ uur World of WarCraft wel weer eens toe zijn aan een 'ouderwetse' singleplayer RTS-RPG met Blizzard trekjes. Overigens kent de game wel multiplayer in de vorm van skirmish gevechten en co-op queesten.

Grafisch is de game erg WarCraftiaans (ietwat hoekige en bonte vormgeving), meer cartoony dan deel 1 en is het geheel overduidelijk overgoten in de bekende fantasy saus.

Visueel scoort Spellforce 2 een dikke voldoende; de game kent erg veel detail, de units zijn de bekende archetypen maar mooi ontworpen en ook de veldslagen zijn groot(s) opgezet.

GELIKT

Toch heeft Spellforce 2 een probleem. Had deze game bij EA of Blizzard gezeten, dan waren we vorig jaar al murw gebeukt met lekkermakende screenshots, gelikte marketingcampagnes, vette filmpjes, dikke presstours en jubelende previews. Spellforce 2 heeft die budgetten - en dus die mogelijkheden - niet, met als gevolg dat het spel vrijwel geruisloos op de markt komt. Dat is jammer want deze geslaagde combinatie van twee genres biedt genoeg fun om vol in de schijnwerpers te staan.

"VERWACHT GEEN DIEPE TACTIEKEN OF STRATEGIEËN, MAAR HET IS ALLEMAAL HEERLIJK SPEELBAAR EN DE FUN-FACTOR IS GROOT."


"Gatver, die is zeker een bronstige trol tegengekomen."


"Mannen, we vechten een uitwedstrijd, dus elke geslaagde kill kan dubbel tellen!"

PHENOMIC • JOWOOD • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.PHENOMIC.DE

GENRE: RTS-RPG • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW

PU 133 JANUARI 2005

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible] is dat lachen? Duh!

Jan over Half-Life 2: "Als je Half-Life 2 niet gaat spelen, zul je voor de rest van je leven iets fantastisch gemist hebben".



PU 134 FEBRUARI 2005

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible]

Boris over Republic Commando: [illegible] Binks nergens tegen".



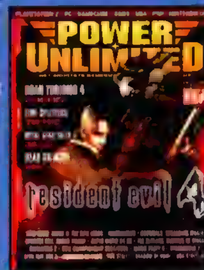
PU 135 MAART 2005

Hoogtepunt: [illegible]

Dieptepunt: [illegible]

Lachen: [illegible] glijmiddel dat op de grond van de redactieruimte werd gevonden. Van wie?

Jan over Chaos Theory: [illegible] deze Splinter Cell nu al te betitelen als een van dé games van 2005?"



GAMES BEOORDELEN

OBJECTIEF OF SUBJECTIEF?

In de Power Unlimited van vorige maand kon je lezen dat ik, Jurjen Tiersma uit Assen, het spel Chibi-Robo 85 punten waard vond. Je kunt je afvragen wat zoiets nou eigenlijk heeft te betekenen. Ik vraag mij dat zelf ook wel eens af. JURJEN

Ik schreef eerder al eens: videogames zijn geen objectieve feiten maar subjectieve ervaringen. Maar die stelling wil ik herzien. Videogames zijn namelijk beide, zowel objectieve feiten als subjectieve ervaringen.
Als er geen objectieve factoren zouden meespelen, zou een speler Tetris kunnen ervaren als een autoracespel, en dat is niet waarschijnlijk. Dus objectieve factoren spelen wel degelijk een rol.

BELEVING

Toch is het subjectieve aspect, de beleving van de speler, dat wat een spel zijn waarde geeft. Een speler kan het spelen van Tetris als een waardeloos soort tijdverdrijf ervaren. Een volgende speler kan het spelen van Tetris als een welhaast religieuze ervaring beleven. Beiden hebben gelijk.



"Een speler kan het spelen van Tetris als een waardeloos soort tijdverdrijf ervaren. Een volgende speler kan het spelen van Tetris als een welhaast religieuze ervaring beleven. Beiden hebben gelijk".

"Stel dat Tetris niet aan mij is besteed, en ik het flipperen in Odama als goddelijk ervaar. Dan zou ik kunnen stellen dat Odama een beter spel is dan Tetris".

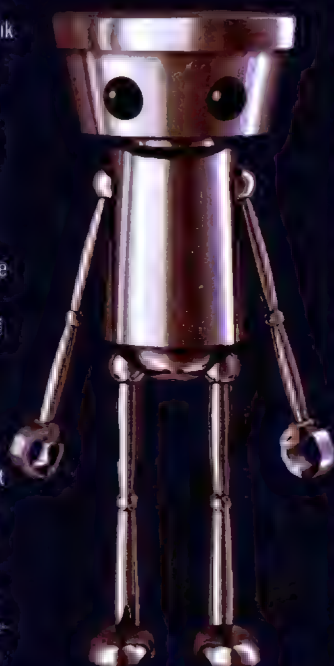
De waarde van een videogame wordt dus enerzijds bepaald door de objectieve factoren van het spel zelf, anderzijds door de subjectieve beleving van de speler.
Spel en speler, ze doen allebei mee.

SLECHTE REVIEWER

Stel dat Tetris niet aan mij is besteed, en ik het flipperen in Odama als goddelijk ervaar. Dan zou ik kunnen stellen dat Odama een beter spel is dan Tetris. Ik zou bijvoorbeeld Tetris een 45 kunnen geven, en Odama een 95.

> "MENSEN DIE BEWEREN DAT PU NIET ALTIJD ZUIVER OBJECTIEF IS: JULLIE HEBBEN GELIJK. EN DAT WILLEN WE GRAAG ZO HOUDEN".

Veel mensen zouden op basis van deze gegevens concluderen dat ik een slechte reviewer ben. Dat ik geen verstand heb van videogames. Omdat Tetris simpelweg een beter spel is. Zo is het gewoon.
Maar concludeerden we eerder niet dat juist de subjectieve beleving een spel zijn waarde geeft? Klopt mijn beleving dan niet? Of is het toch in meerdere mate de objectieve spelwereld die - geheel los van een speler als Jurjen Tiersma uit Assen - de kwalitatieve waarde van een videogame bepaalt?
Oké, spel en speler doen allebei mee, maar wie of wat geeft de doorslag?



INTERSUBJECTIVITEIT

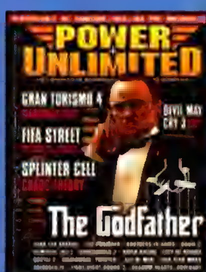
Het begrip intersubjectiviteit dringt zich op. Dat betekent zoiets als 'wanneer heel veel mensen het spelen van Tetris als iets fantastisch ervaren, dan kan min of meer objectief worden geconcludeerd dat Tetris een fantastisch spel is'.
Dat klinkt zo logisch dat het bijna wel waar moet zijn. Maar het brengt mij als reviewer in de problemen. Want als ik een game als Chibi-Robo in m'n eentje moet bespreken, hoe weet ik dan hoe heel veel mensen het spelen van Chibi-Robo gaan ervaren? Ik zou dat kunnen inschatten op basis van mijn ervaring met eerdere videogames en de meningen erover die ik van andere spelers heb opgevangen. Maar dan nog kan ik bij het beoordelen van Chibi-Robo niet anders dan uitgaan van mijn eigen beleving van Chibi-Robo. Ik kan écht niet anders. Toch?

DWARS

Jawel, ik kan wel anders. Ik kan naar gamerankings.com gaan om te zien dat Chibi-Robo door 37 media is beoordeeld, en dat het gemiddelde van de beoordelingen uitkomt op 77 punten.
Intersubjectiviteit ten top, ik kan het zo overnemen en er een verhaaltje bij verzinnen. Mijn werk is gedaan.
Maar toch lig ik liever dwars en geef ik 85 punten, en verdedig ik die 85 punten. Omdat die game gewoon 85 punten waard is, misschien zelfs wat meer. Dat vind ik, Jurjen Tiersma uit Assen. En volgens mij wil jij weten wat Jurjen Tiersma uit Assen ervan vindt, en niet wat het gemiddelde cijfer op gamerankings.com is. Daarvoor hoef je de PU namelijk niet te lezen.
Mensen die dus beweren dat PU niet altijd zuiver objectief is: jullie hebben gelijk. En dat willen we graag zo houden.

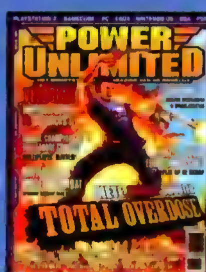
PU 136 APRIL 2005

Hoogtepunt: Splinter Cell 3: Chaos Theory scoort een topcijfer. Had Jan toch gelijk in PU 135. Oh wacht eens even, hij heeft ook deze score gegeven.
Dieptepunt: Skate die het na acht jaar te laat inleveren van zijn stukken, officieel hogerop gaat zoeken.
Lachen: Het 'lekkere wijf' op de voorkant van de handheld special... dat eigelijk helemaal niet zo superlekker was.
Jan over Stronghold 2: "Het kan een behoorlijke bende worden aangezien iedereen stront, pis en huisvuil gewoon op straat flikkert".



PU 137 MEI 2005

Hoogtepunt: Het tripje van Steven naar Japan om in het hoofdkantoor van Nintendo een sneak peek van Zelda: The Twilight Princess te krijgen. Ach, iemand moet het doen.
Dieptepunt: Tien Atari klassiekers die de tand des tijds niet hebben doorstaan.
Lachen: De stickers die bij de PU zaten. Elke monitor op de redactie van de PU en Gamekings zit inmiddels onder.
Steven over Haunting Ground: "[illegible] wijf, een witte Duitse Herder en een reusachtige kwijlende gast...".



PU 138 JUNI 2005

Hoogtepunt: Jan krijgt voorafgaand aan de E3 alvast de gelegenheid om de Xbox 360 en de eerste games te checken, de bofkont.
Dieptepunt: Dat de rest van de redactie tot de E3 moest wachten om met de 360 in de weer te mogen.
Lachen: [illegible] waarmee je vervelende World of WarCraft spelers kunt laten executeren.
Jeroen over Midnight Club 3: "Ik heb de credits al voorbij zien komen maar ik ben nog lang niet klaar. Je bent nooit klaar".



GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	7	78

BOSS: Leuke game, maar het spel weet door een ernstig gebrek aan vernieuwing niet alle verwachtingen waar te maken.

RISE OF LEGENDS

Het vervolg op Rise of Nations moet developer Big Huge games voorgoed als succesvolle studio op de kaart zetten. Het is alleen de vraag of ze de juiste richting zijn ingeslagen met deze nieuwe game.

Rise of Legends is een oldskool Real Time Strategy game die het goed zou kunnen vinden met games als Command & Conquer en StarCraft. Het spel houdt bepaalde tradities in ere die ik eigenlijk alweer een beetje vergeten was.
Rise Of legends biedt geen massive battles waarbij tienduizenden units elkaar te lijf gaan maar eerder een boel snelle overzichtelijke acties waarbij het voornamelijk draait om het moment en niet zozeer om de voorbereiding en de strategische beslissingen. De makers van de game zijn trots dat ze erin zijn geslaagd om deze ouderwetse benadering van strategie games te perfectioneren maar persoonlijk ben ik meer gecharmeerd van de moderne aanpak waarbij je de controle hebt over enorme legers. In dat laatste geval heb je namelijk niet het probleem dat je gameplay verzandt in het uitkotsen van zoveel mogelijk units om ze vervolgens blind naar de vijand te sturen in de hoop dat ze genoeg schade doen. Ik hou daar niet van.

TWEE FEATURES

Big Huge games heeft overigens wel geprobeerd om dit scenario te vermijden. Daarvoor hebben ze twee features ingebouwd.
In de eerste plaats verliezen je units langzaam health als ze in een vijandelijk gebied komen. Hierdoor is het noodzakelijk dat je een aanval een klein beetje coördineert. Dat wil zeggen dat je een hele zooi units opspaart net buiten de grenzen van je vijand om vervolgens met het hele zooitje aan te vallen.

Mijn god! Ik krijg al hoogtevrees als ik het plaatsnaambordje Hoogeveen of Bergen zie.

In de tweede plaats hebben de makers ervoor gekozen om bepaalde "magische" units te ontwerpen met special powers die ongezien je gebied binnen kunnen sneaken. Hierdoor is een goede verdediging van levensbelang.
De eerste maatregel kan ik waarderen maar ik haatte de special units gelijk vanaf de eerste keer dat mijn verdediging in een chaos veranderde omdat er een soort ondergrondse tank uit het zand naar boven kwam.

VINCI RULES

Rise of Legends kent drie rassen maar alleen het Vinci ras voelt als iets nieuws. Sterker nog, dit ras, dat helemaal geïnspireerd is op de creaties van Leonardo Da Vinci, is zo mooi dat het misschien wel een beter idee was geweest als de hele game alleen maar om dit ras zou draaien. De wapens, de voertuigen en de gebouwen voelen groots en indrukwekkend aan. De andere twee rassen zijn daarmee vergeleken een beetje gewoontjes.
Rise of Legends is zo ontworpen dat je als speler niet meer uren bezig bent met het opbouwen van een basis voordat je eenmaal een poging kunt wagen om de vijand aan te vallen. Het idee is dat iedereen in tien minuten een potje moet kunnen spelen in zijn lunchpauze als hij of zij dat zou willen. Allemaal leuk en aardig maar ik vind het juist tof om eerst uren mijn basis op te bouwen.

GEEN VERNIEUWING

Je zou kunnen zeggen dat Rise of Legends een uitstekende game is maar tegelijkertijd biedt het spel niet de vernieuwing die je vandaag de dag verwacht van zo'n high-profile titel.
Big Huge Games heeft nagelaten om het genre daadwerkelijk een stap verder te brengen en in plaats daarvan hebben ze een oldskool RTS gemaakt die er weliswaar prachtig uitziet en heel goed speelt maar die je op geen enkele manier het gevoel geeft dat je een nieuwe game zit te spelen, en dat is een gemiste kans.

"JE KRIJGT OP GEEN ENKELE MANIER HET GEVOEL DAT JE EEN NIEUWE GAME ZIT TE SPELEN, EN DAT IS EEN GEMISTE KANS."

En dat allemaal om te voorkomen dat Duitse toeristen een kuil zouden gaan graven die ze de hele vakantie blijven claimen...

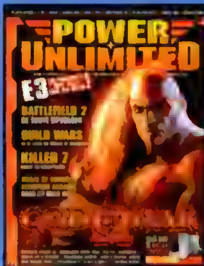
De door architect Lego ontworpen brug (ook bekend van zijn ontwerp van een bejaardenflat zonder lift) bleek geen enkel gewicht te kunnen dragen.

BIG HUGE GAMES • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.MICROSOFT.COM

GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW

PU 139 JULI 2005

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible]
Jurjen over God of War: [illegible]



PU 140 AUGUSTUS 2005

Hoogtepunt: [illegible]
Dieptepunt: [illegible] 7 Sins scoort dankzij J.J. een heuse 00.
Lachen: [illegible] en de vakantiespecial op het strand onder [illegible]
J.J. over Gears of War: [illegible]



PU 141 SEPTEMBER 2005

Hoogtepunt: De foto's van de geile wijven ter promotie van 187 Ride or Die. Die zien we liever dan het spel zelf.
Dieptepunt: [illegible] staan en ging hij enkele dagen later gewoon [illegible] een bijna leeg vliegtuig.
Lachen: [illegible]
Jan over Advent Rising: "Naast de zuurstokken scifi look, heeft het spel een soort volwassen tekenfilm stijltje dat me zeer aansprak".



PSP · JAN

GRAPHICS 7 · REPLAY 4 · GAMEPLAY 7

SCORE 70

ME & MY KATAMARI

De Japanse vreemde eend in de bijt rolt tot onze vreugde ook naar de PSP. Maar rolt ie net zo lekker?

Er is iets raars aan de hand met We Love Katamari. Alle journalisten lijken het Japanse kleinood op handen te dragen, maar je moet echt heel goed zoeken om het spel überhaupt in een gameshop te kunnen vinden. EA had deze game best wat meer mogen ondersteunen.

BIG SMILE

Nu is er Katamari op de PSP en mogen we rollen in het klein. En ook deze keer geeft dat weer een bizar en uniek gevoel, en dat maakt het nu juist zo leuk.

Je mag in Me & My Katamari, eilanden naar eigen smaak opleuken door de Katamari de door jou gewenste objecten op te laten rollen. De uiteenlopende beestenbende heeft zo z'n wensen over wat zij graag willen verzamelen. De pauw houdt van mooie dingen oprollen, terwijl de gorilla op zoek is naar energieke voorwerpen die bij elkaar gerold moeten worden. Hij wil namelijk een ruimtevaartreis maken en heeft een Katamari bal vol energie nodig om zijn tochtje te maken.

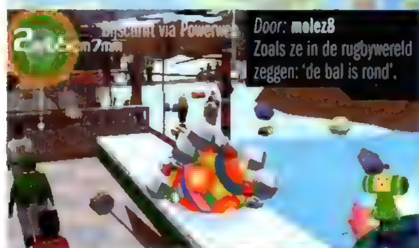
Het is een ander thema, maar met hetzelfde principe als de eerdere Katamari spellen. Toch heb ik me erg vermaakt met de dolkomische dialogen van The King of All Cosmos en ook het oprollen van snoepjes, insecten, magneetjes en uiteindelijke complete bergpartijen, dorpen, bergen en wolkendekens bezorgde me steeds weer een big smile.

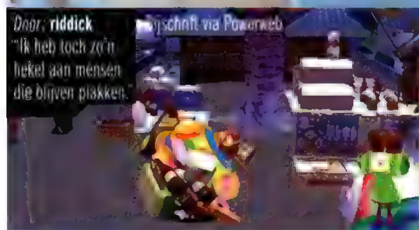
KRAMP

Wat ik echter miste was de vloeiende besturing van de PS2 versie. Door het ontbreken van de twee analoge sticks is het niet mogelijk om op nauwkeurige wijze rond te rollen. De D-pad vervangt de linker stick, terwijl de knoppen rechts op de PSP de rechter stick simuleren. Het werkt wel, maar na een uurtje voelde ik wel de nodige kramp in mijn handen.

Dit kleefbalspel is en blijft bijzonder. Boris en Steven hebben de PlayStation 2 versie voor hun tentoonstelling in het Stedelijk Museum gebruikt en mensen bleven allemaal verwonderd staan kijken, om de game daarna voorzichtig te proberen. Op de PlayStation 2 werkt Katamari perfect op de PSP zogezegd een stukje minder. Ook ogen de levels minder divers en is multiplayer nagenoeg verwaarloosbaar.

Al met al verdient deze game binnen het huidige klimaat alle lof. Ik heb me er ondanks de minpuntjes toch mee vermaakt. Ontwikkelaars moeten alleen wel eens goed gaan nadenken of alles omzetten naar Sony's handheld wel zaligmakend is. Zeker als de controle niet 100 % toereikend blijkt...


Door: molez8
Zoals ze in de rugbywereld zeggen: 'de bal is rond'.


Door: riddick
"Ik heb toch zo'n hekel aan mensen die blijven plakken."

OUT NOW • NAMCO • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

PC · JAN

GRAPHICS 8 · REPLAY 5

Fans van het originele Desperados, alsook Commandos-liefhebbers zul

DESPER

COOPER'S REVENGE

A Fistful Of Dollars, The Good, The Bad & The Ugly, Once Upon A Time In The West, Unforgiven... qua sfeer kan Desperados 2 daar zo aan worden toegevoegd.

De[illegible]dos 2 doet me s[illegible] denken aan de Commandos serie vo[illegible] deze first-person ging (C[illegible]ndos: Strike [illegible]). Het originele D[illegible]dos was n[illegible] een regelrechte Commandos kopie in [illegible]de Westen en Cooper's [illegible]eveng[illegible] bouwt daar op [illegible]t met als grootste vernieuwing een echte 3D wereld en de mogelijkheid om de[illegible] wereld va[illegible]tbij [illegible]gezoomd vanuit [illegible]

[illegible]et is vooral de moeil[illegible]heidsgraad van het spel dat de oude Commandos [illegible] van weleer in


"Geen lullige opmerkingen maken. Ze zijn hartstikke trots op hun zelf gekleide fort."


"Heb ik weer: een bordje met 'verkopers alleen via de achterdeur'."

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW

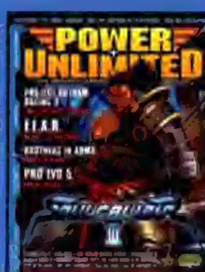
PU 142 OKTOBER 2005

Hoogtepunt: De vette game Fahrenheit gaat terecht met een Gold Award naar huis.
Dieptepunt: De zoutloze game 187 Ride or Die wordt afgestraft met een 21.
Lachen: Ed en Niels die naar Assen gaan om Jurjen op te zoeken, en om te kijken of de Dorstige Ezel en de bruine snor wel echt bestaan natuurlijk.
Boris over Total Overdose: "Er is geen cent geïnvesteerd in kwaliteit en originaliteit".



PU 143 NOVEMBER 2005

Hoogtepunt: De spannende shooter F.E.A.R. krijgt de spannende score van 93 toegekend.
Dieptepunt: De foto van de Japanse schoonheid die haar bloesje opendoet. De foto is van achteren genomen.
Lachen: J.J. in Den Ouden Doosch. Een scharminkel voor de skyline van New York, compleet met Twin Towers.
Nielsje over Spore: "Spore is straks de grootste game aller tijden en de makers hoeven er niet eens poppetjes voor te tekenen".



PU 144 DECEMBER 2005

Hoogtepunt: De foto van de voorover gebukte cosplay dame. Daar zouden wij ons ook wel een keertje mee willen verkleden.
Dieptepunt: Met z'n allen naar een voorpremière van de Doom film. Het was geen totale ramp maar daar is alles mee gezegd.
Lachen: De foto van Nielsje met één of ander leip wijf op een N-Gage tripje... althans, daar zagen wij de humor wel van in.
Nielsje over We Love Katamari: "Eerst rolde ik het snoephuisje snoepje voor snoepje op, daarna ook Hans en Grietje".



DESPERADOS : COOPER'S REVENGE

GAMEPLAY 8

SCORE 79

…genieten van deze veelzijdige spaghettiwestern. Voor nieuwkomers zal de spaghetti echter aan de taaie kant zijn.

ADOS



"EEN NIEUWKOMER ZAL ZICH VERSLIKKEN IN DE CONTROLES BIJ GEBREK AAN EEN DEGELIJKE UITLEG."



Batsende Buffel ging zo kunstig om met zijn tomahawk dat velen hem ook wel Tony Hawk noemden.

herinnering roept. Eén verkeerde beslissing en een van je personages legt het loodje. En dan is het game over.

SEXY ROODHARIGE

Spellbound schrikt er niet voor terug om de speler direct in het diepe te gooien. De eerste missie is een verkapte tutorial maar het was handig geweest als de makers eerst de basis eens even hadden uit gelegd. Gelukkig heeft uw reviewer ter plaatse alle Commandos games, Desperados (1) en Robin Hood: The Legend of Sherwood (ook van Spellbound) uitgespeeld, maar een nieuwkomer zal zich verslikken in de controles bij gebrek aan een degelijke uitleg.

Een simpel knopje om je wapen te trekken en weer op te bergen, het verschil tussen RTS view en de (dichtbij) Action view, de uitleg van de camera... het wordt soms wel en soms helemaal niet verteld in de handleiding, maar een doorloopje ingame was geen overbodige luxe geweest.

Daarnaast is het spel erg onvergeeflijk. Zo heeft Kate diverse verleidingstechnieken die ze in kan zetten om baddies af te leiden. Vergeet je een keer zo'n specifieke move aan te vinken en trippelt de sexy Kate 'gewoon' door het beeld dan kan ze vaak rekenen op een kogel. Eeuwig zonde.

STEREOTYPE & ZINDEREND

En toch is Desperados 2 meer dan de moeite waard. De sfeer is perfect getroffen, compleet met Western muziek waar Ennio Morricone nog een puntje aan kan zuigen (echt waar!).

Ook de stereotype cast mag er zijn: Cooper de gunslinger, Kate als hete bliksem, Sanchez de foute Mexicaan, Indiaan Hawkeye als "silent assassin", Doc met zijn sluipschuttersgeweer en zijn giftige drankjes ... het is een kleurrijke groep die door de third-person view nog meer aanspreekt.

Van het afstandelijke, schuin-van-bovenaf aanstu ren, switch je zo vaak als je wilt naar de met je neus-bovenop-de actie look en daardoor gaat het spel meer dan ooit leven.

Tel daarbij een waardig Wild West verhaal met de nodige intriges en je zit als liefhebber van de, door mij in de intro genoemde films (ondanks de taaie besturing) meer dan goed met dit bij vlagen zinderende Western avontuur. Yeeeha!

SPELLBOUND • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.DESPERADOS2.COM

METROID PRIME PINBALL

JURJEN



Het lijkt wat geforceerd, die combinatie van Metroid Prime en flipperen maar in de praktijk vloeien de werelden van Prime en Pinball naadloos in elkaar over. Het mechanische flippermodel steekt perfect in elkaar, terwijl de wetten der mechanica ontstegen worden door opwindende en gepast voelende elektronische toevoegingen als wisselende weersomstandigheden, rondhopsende eindbazen en een transformatie van de bal in een vurende Samus.

De game biedt genoeg verschillende, keurig uitgewerkte, veldjes en mogelijkheden die op avontuurlijke wijze met elkaar zijn verbonden, maar het is en blijft natuurlijk niet meer dan een uitgebouwd flipperspel.

NINTENDO DS 70

TAMAGOTCHI CONNECTION CORNER SHOP

JURJEN



Als je je Tamagotchi een naam hebt gegeven, kun je hem vertroetelen met eten, meubeltjes, muziek, kleren, dat soort shit. Maar die spullen krijg je niet zomaar, daar moet je wel wat voor doen. Een tandartspraktijk beginnen bijvoorbeeld. Met de stylus kies je een boortje om een gat te maken, en dan de juiste kleur vulling om de boel weer te vullen. Dit soort minimalistische handelingen moet je een keer of tienduizend herhalen om alle winkeltjes en spulletjes vrij te spelen. Vormgeving en muziek zijn echt fantastisch, maar dat is niet genoeg want achter 't schattige uiterlijk gaat een monsterlijk saai spelletje schuil.

NINTENDO DS 40

PU 145 JANUARI 2006

Hoogtepunt: Het unieke spel Shadow of the Colossus, dat met een 'bescheiden' score van 90 de voorpagina siert.
Dieptepunt: Stagiair Stefan verlaat de PU. [illegible]
Lachen: [illegible] dat hij niet weet waar hij het over heeft.
Boris over Vietcong 2: "[illegible] maanden van te voren naar de bladen gaat opsturen om eens lekker te laten afzeiken voor de release".



PU 146 FEBRUARI 2006

Hoogtepunt: Een bezoekje van de redactie aan paleis Meyroos. Er is behoorlijk wat wantrouwen ontstaan. Hoeveel krijgt Jan nou eigenlijk betaald per pagina?
Dieptepunt: [illegible]
Lachen: [illegible] betere haardagen.
Nielsje over Space Rangers: "[illegible] review hier staat, is te danken aan een pretentieuze klootzak".



PU 147 MAART 2006

Hoogtepunt: De speciale terugkeer van Judge Ed voor de game Phoenix Wright: Ace Attorney. De game kreeg uiteindelijk een 88.
Dieptepunt: De game Black blijkt aardig maar [illegible]
Lachen: [illegible] komen gamen man!
Boris over Final Fight Streetwise: "[illegible] soort games heb ik gewoon geen geduld meer. Deze tijd is voorbij. Wat mij betreft voorgoed".



HET SCHIET NIET OP MET DIE SHOOTERS



Ongeacht of je het nu over mensen, hardware of software hebt, er zit altijd wel een rotte appel tussen het geheel. Helaas zijn videogame genres daar geen uitzondering op. De schuldige, of beter gezegd schuldigen, zijn in dit geval first-person shooters. **STEVEN**

Het gegeven van een first-person shooter is geweldig. Je wordt letterlijk in het lichaam van de held of heldin geplaatst en ziet het spel vanuit diens ogen. Voor je neus bungelt je arm, met aan het eind een hand die meestal een of ander bruut wapen vasthoudt (roestige breekijzers daargelaten).
De kern van de besturing draait om de dubbele input voor de bewegingen, of je het nu over de WASD en muis combinatie hebt of met twee analoge knuppeltjes in de weer gaat.
En je kunt dan wel beter richten met een muis, de vertaling van de FPS besturing van de PC naar een controller is evengoed zeer geslaagd. Uiteraard is de WASD en muis combi nog steeds de favoriet maar je kunt dus ook op de console prima knallen.

PROBLEEM?

Wat is dan het probleem? Deze typen besturingen zijn geslaagd en ik zou dit soort games op geen enkel andere manier willen spelen. Toch valt er wel iets aan te merken op het genre.
Ik neem ondertussen geen genoegen meer met een minder directe besturing en minder bewegingsvrijheid. En omdat de meeste gamers er net zo over denken staat het FPS genre in feite al sinds het ontstaan stil wat betreft de gameplay. Want wat is er veranderd sinds de allereerste shooters en (later) schitterende games als Half-Life 2 en F.E.A.R.?
De wereld is realistischer als gevolg van verbeterde physics en graphics, maar daar houdt het wat betreft grote vernieuwingen wel op. Valt er nou echt niets meer uit dit spelprincipe te halen?

PIJNLIJK

Echter, niet alleen shooters zelf maar ook sommige games met een third-person view lijden onder de FPS gameplay, in ieder geval wel degene die een soortgelijke besturing hanteren. Een combinatie van FPS besturing met een third-person view blijkt namelijk geen succes.

Een goed voorbeeld van waarom first-person gameplay niet werkt met een third-person view is The Elder Scrolls IV: Oblivion. Deze game is natuurlijk ook bedoeld om vanuit de ogen van je personage te spelen, iets dat pijnlijk duidelijk wordt zo gauw je de camera afstand laat nemen. De manier waarop je naar links en rechts glijdt tijdens het rennen, als gevolg van de mogelijkheid om te strafen, haalt in één keer het gevoel weg in een realistische wereld te zijn beland.
Je ziet dat er geen enkel contact is tussen jouw personage en de grond. Het enige dat jouw voeten en het gras met elkaar gemeen hebben is dat ze op dezelfde hoogte zitten, niets meer niet minder.

STRAFEN

De animaties die nodig zijn om een personage te koppelen aan de bewegingsvrijheid van een FPS bestaan simpelweg niet. Hierdoor ziet het er altijd knullig uit als je tijdens gewone bewegingen kunt strafen. Benen en voeten zijn niet gemaakt voor de capriolen die je kunt uithalen in een FPS.
Ik heb nog nooit een vuurgevecht gezien in een film waarbij de betrokkenen het vuur op elkaar openen terwijl ze als gekken rondjes om elkaar rennen en spastisch in de lucht springen, zelfs niet in een chaotische Hongkong film als Hardboiled. Chow Yun Fat is een stoere gast, maar zelfs hij laat zich niet verleiden tot strafen.

COMBI

Nou moet je dit hele verhaal natuurlijk met een korreltje zout nemen. Ik val het FPS genre hier niet serieus aan, maar het is wel iets om over na te denken.
Mooie graphics zijn onderhoudend maar geen vervanging voor vernieuwende gameplay. Misschien dat de combinatie met het MMO principe, zoals Huxley dat gaat introduceren, enige uitkomst kan bieden...

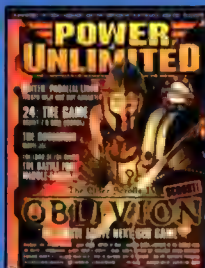






PU 148 APRIL 2006

Hoogtepunt: Nu al de RPG van 2006? Jan en Steven zijn in ieder geval ondersteboven van Oblivion dat met een 94 wegloopt.
Dieptepunt: De Power Unlimited Pimp Squad. Leuk idee, alleen de naam is tergend kut.
Lachen: Een redactievergadering... in fokking Assen! Jawel, Jurjen kreeg het hele zooitje zo ver om eens een keertje bij hem langs te komen.
Boris: "Ik heb niet veel met dwergen in groene maillots".



PU 149 MEI 2006

Hoogtepunt: Games bereiken officieel de kunststatus, waar de expositie in het stedelijk museum het bewijs van is. Gamekings voorziet een gedeelte van de content. Gamers en kunstenaars, wie had dat gedacht.
Dieptepunt: En nog een stagiair verdwijnt. Ditmaal is het Martijn die ons verlaat.
Lachen: Jan op de foto met een nog grotere lul... hoe is het mogelijk!
Jan over Medieval 2: "Werkt de paus niet mee? Laat hem vermoorden en vervang [illegible]!"



PU 150 JUNI 2006

Hoogtepunt: Uuuuh... het 150e nummer? En voor het eerst kunnen we al twee weken na de E3 verslag van de beurs doen in ons blad.
Dieptepunt: Als alles goed gaat tenminste. Deze pagina gaat naar de drukker als alle E3 artikelen nog ingeleverd moeten worden...
Lachen: Bijschrift: "Heren mijn paard wil graag weten wie vannacht zijn vrouw bereden heeft!"
Yo! Post antwoord: "Draadloos communiceren is toch niks bijzonders? Zelfs varkens kunnen het!"

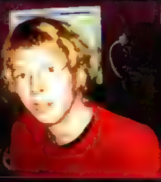




THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

EFFE M'N EI KWIJT

Heel zachtjes sluip ik vooruit, het tafereel voor me scherp in de gaten houdend. Twee minotaurussen staan over een gevallen legionair gebogen. Ook het paard ligt levenloos naast zijn gevallen meester. Een twijg knapt, twee reusachtige gehoornde hoofden draaien zich met een ruk om. Te laat. Nu! Snel cast ik Adrenaline Rush, equip mijn beste healingspell en storm met getrokken zwaard op het hellegebroed af.
"Bor, Bor! Je zit al zestien uur te spelen, je eten wordt koud, je kamer vervuilt. Ga er dan tenminste even uit om sigaretten te kopen ofzo ..." Een vage stem daalt neer uit een plek, ver, ver weg. Het gehoornde gezicht kijkt me woest aan... "smerige demonen, jullie willen me afleiden, afhouden van mijn queeste! Sterf! Terug naar Oblivion met jullie!"
Na een enkele minuut is het voorbij. De minotaurussen liggen verwrongen op de grond, de stem is verstomd. Met een gelukzalige glimlach vervolg ik mijn weg naar Anvil...



EGG 1: MYSTERIE VAN DE MINOTAURUS

Als je een tweehoornige minotaurus vindt en je doodt 'm, pak dan zijn hoorn en laat die weer vallen.
Hoe de goden het voor elkaar hebben gekregen is een raadsel, maar de Minotaurus beschikt nu over [illegible]



EGG 2: SNEEUWWITJE?

Dit is echt bizar en ik kan je werkelijk nog niet met honderd procent zekerheid zeggen dat het echt zo is, maar de appel van Sneeuwwitje zit schijnbaar ook in Oblivion.
Het is een dermate schadelijke vrucht om te eten dat je niet alleen een maagzweer ontwikkelt maar tevens eeuwig teruglopende health houdt.
Geen spell, altaar of scroll die het effect kan stoppen. Je bent verdoemd!
SAVE DAN DUS NIET!

EGG 3: UMBRA?? WAS DIE NIET...?

In Morrowind kom je hem al tegen, even ten oosten van Suran. Umbra is niet zozeer de naam van de krijger, alswel van het zwaard dat de persoon draagt.
Dit krijgt ook in Oblivion een vervolg, nabij de Ruïnes van Vindasel. Hier vind je de 'nieuwe' Umbra, een orc die een van de meest fantastische zwaarden uit de game heeft. Neem wel je allerbeste armor en spells mee!



EGG 4: MEER MYTHISCHE MONSTERS



Naast minotaurussen, trollen, woudgeesten en herrezen skeletten, zit er nog een prachtig mytisch monster in de game. Mensen die vrij ver vorderen in de Dark Brotherhood Quest, komen hem ook tegen, vroeg of laat, maar voor onwetenden en zij die zich niet met de Dark Brotherhood willen inlaten: ten oosten van de Inn of Ill Omen, vind je een eenhoorn. Je moet echter wel level 25 of hoger zijn.

EGG 5: GEVLUCHT NA ONGEREGELDHEDEN?

Als je in Morrowind voor de Telvanni hebt gewerkt, heb je waarschijnlijk een missie gekregen naar Bal Isra, alwaar de Redoran Master Banden Indarys een illegale settlement heeft gebouwd. Je kunt deze missie volbrengen door Banden te vermoorden.
Blijkbaar was dit genoeg voor de Indarys om het land te verlaten (en van factie te wisselen) want in Oblivion treffen we de Indarys familie aan als de machthebbers in Cheydinhal.



EGG 6: HOUD DE DIEF!!

Dit is eigenlijk geen echte easteregg, maar wel zo cool dat ik het je absoluut niet wil onthouden. Natuurlijk is een enorm spel als Oblivion uitvoerig getest. Tijdens een van deze testen ging er iets danig fout. Men had een van de stadswachten honger laten krijgen en de opdracht gegeven wat te eten. De wacht trok het bos in en schoot een hert.
Omdat dit niet was toegestaan in het zicht van de andere wachters, werd hij aangevallen door zijn collega's en begon er een enorme matpartij. Alsof dat nog niet genoeg was, zorgde de afwezigheid van de stadswacht ervoor dat de bevolking massaal de winkels ging plunderen.



EGG 7: BERGAFWAARTS

Dit is heel komisch om te doen, maar vereist enig geld, een sterke vijand en een berggebied.
Neem een goed paard, liefst het 'queeste' paard (vanwege de spoilers) of een van de zwarte paarden, die ook vijanden kunnen beschadigen. Rijd naar een bergachtig gebied en kies een sterke vijand uit. Zorg dat je paard en de tegenstander met elkaar in gevecht raken. Gebruik dan een spell of wapen om je tegenstander van de berg af te slaan. Zonder aarzelen zal je paard een aanloop nemen en kijk aan: Pegasus is geboren! Echter, maar voor heel even want je paard overleeft deze egg waarschijnlijk niet.



DEMOCHECK

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Was Rise of Nations een redelijk correcte historische RTS; Rise of Legends is pure fantasie. Maar nu eens geen Middeleeuwse fantasy maar een eigen universum waarin verschillende volken tegenover elkaar komen te staan.
Mechanische eenheden geïnspireerd door ontwerpen van Leonardo Da Vinci maar ook gewone en magische units nemen het tegen elkaar op.

Score: ★★★

[illegible]



TOMB RAIDER: LEGEND

Zowel voor de PC als voor de Xbox 360(!) is er een demo uit van de laatste Tomb Raider. Het is het eerste level van de game waarin je op zoek gaat naar een speciaal artefact en gaandeweg de nieuwe moves en gadgets onder de knie krijgt. De avontuurlijke sfeer zit er helemaal in!

Score: ★★★

[illegible]



CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Na de Xbox 360 game is er nu ook een PC versie van dit horror-adventure. Het spel laat je het begin van de game beleven en je mag meteen aan de slag met CSI -achtige instrumenten. Donker en angstaanjagend.

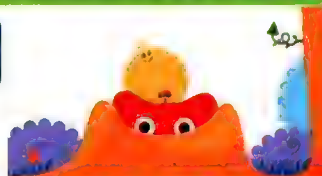
Score: ★★★

[illegible]



PSP UPDATES

1 DEMO



Sony is lekker bezig met de online stuff van de PSP. Om te beginnen heeft men onlangs voor het eerst een demo voor de PSP vrijgegeven via internet. Het betreft de demo van LocoRoco, een vrolijke titel die nog het meest doet denken aan Barbapapa (voor de niet kenners : www.barbapapa.fr/gb/barbapapa.html).
Het gratis verstrekken van extra game content als skins en tracks was bekend, maar nu is er echt een deel van een nog niet bestaande game te downloaden.
LocoRoco is een rond wezentje dat je kunt sturen door het landschap te kantelen en/of de LocoRoco zelf te laten bouncen. Het wezentje groeit na het eten van fruit en hoe groter je LocoRoco is aan het einde van het level, hoe meer punten je krijgt. Je kunt de LocoRoco ook splitsen in kleine LocoRoco's om door gangen en nauwe openingen te komen. Ook kun je op deze manier puzzels oplossen in levels.
De LocoRoco demo vind je op: hwww.us.playstation.com/ psp.aspx?id=softwareupdate
Hang vervolgens je PSP aan de PC via de USB kabel, browse daarna via de computer naar de map PSP en daarna naar GAME. Maak een nieuwe map aan en noem deze UCJS10041.
Kopieer dan je gedownloade EBOOT.PBP naar deze map.
Nu kun je de demo spelen via het game-menu en dan kies je voor memorystick.

2 RTL NIEUWS

Maar er is meer, straks kun je ook RTL Nieuwsuitzendingen bekijken op je PSP. Je moet er maar zin in hebben, maar het kan wel. Elke dag is er om 08:00 uur, 16:10 uur en 20:00 uur een geupdate versie te downloaden vanaf www.rtlnieuws.nl.
De grap is dat de filmpjes als zip moeten worden gedownload naar de PC en van daar af overgezet moeten worden naar je PSP. Volkomen loos natuurlijk want dan kan je het nieuws net zo goed op die PC gaan kijken. Het wordt natuurlijk pas echt interessant als je zonder tussenkomst van een PC het nieuws kan gaan downloaden.



3 2.70 UPDATE

Om de demo van LocoRoco (zie boven) te spelen heb je wel de nieuwe 2.70 update voor de PSP nodig. Die nieuwe update voor de PSP heeft de volgende toevoegingen:
- Audio content via RSS-ondersteuning
- Webbrowser ondersteunt Flash
- Betere ondersteuning voor MP3, ATRAC, AAC en WMA
- Audio content kan opgeslagen worden op geheugenstick en daarvan afgespeeld worden
- Voorbereiding voor LocationFree TV

De 2.70 update is te downloaden vanaf de officiële website:
www.jp.playstation.com/scej/title/locoroco/dl/trial_dl_agree.html





DEMOCHECK

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

De PC versie van GRAW is door een extern bedrijf gemaakt onder supervisie van Ubsioft. Het gevolg is een echte PC titel die nu eens niet als een port voelt. De demo bevat een deel van de tweede missie van het spel en is ook in coöperatieve modus met drie medespelers over LAN te spelen.

Score: ★★★★

www.ubisoft.com

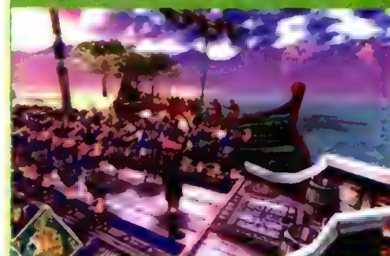


RISE & FALL: CIVILIZATIONS

In de demo van Stainless Steel's Rise & Fall: Civilizations at War voer je als de Egyptische koningin Cleopatra het Egyptische leger aan tegen de Romeinen. De game is naast een grootschalige RTS ook een actietitel door de unieke Hero Command mode. Zo kun je in de demo in derde persoon met Cleopatra spelen en voor de troepen uit rennen om opdrachten te volbrengen en met je unieke powers huis te houden. Vet!

Score: ★★★★

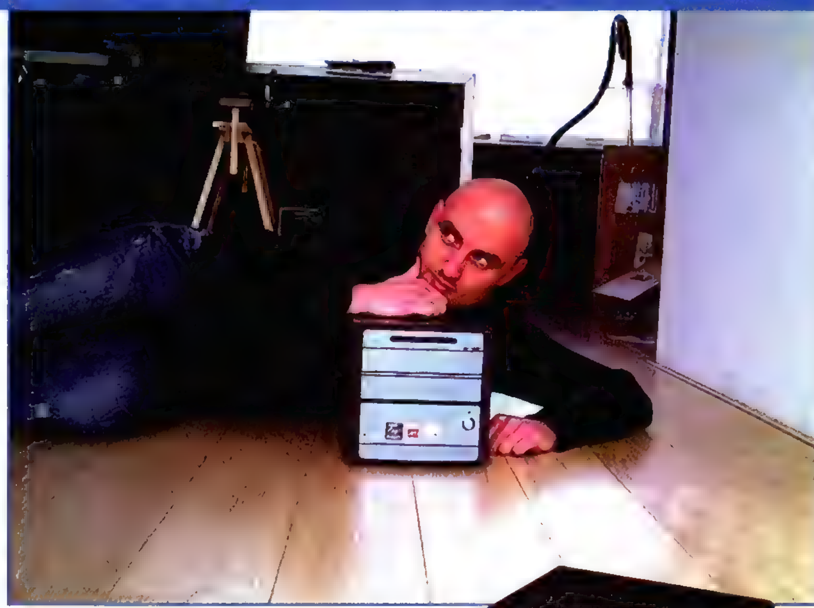
[illegible]



SHUTTLE XPC P 2500G

De meeste game-PC's zijn enorme torens vol funky lichtjes, transparante zijkanten (want dan kan je de dradenwirwar bekijken en dat is cool) en open slots voor toekomstige hardware. Dat een game-PC ook klein, snel en stijlvol kan zijn, bewijst hardwarebedrijf Shuttle al jaren. Hun nieuwste telg is de Shuttle XPC P 2500G.

JAN



Shuttle staat al jaren bekend om het aanleveren van veel power in een kleine verpakking, maar de XPC P 2500G breekt echt alle records. Dit apparaatje is meer dan de helft kleiner dan mijn werk-PC (zie foto) en meet nog geen 1/3 in hoogte van mijn games-PC.



BRULLEND SNEL

De P 2500G is van alle gemakken voorzien. Vooraan vinden we een multi-format card reader die zo'n beetje alle denkbare geheugenkaartjes ondersteunt zoals Compact Flash I/II, IBM Microdrive, Smart Media, SD, MMC, Sony Memorystick en Memorystick Pro.
Aan de voorkant kun je voorts 2 USB poorten vinden, naast een Firewire, microfoon en koptelefoon ingang. En aan de achterkant vind je nog eens vier USB poortjes, alsmede Firewire-, Ethernet- en audio-ingangen.
En dan de performance, die is overweldigend! Wat wil je ook met een AMD Athlon 64 FX-60 processor, 2 GB DDR-400 geheugen en een ATI Radeon X1900 XTX. Hoe Shuttle deze dikke kaart (letterlijk en figuurlijk) in dit vierkantje heeft weten te proppen is een wonder.
De ATI Radeon X1900 XTX is een monsterlijke 3D kaart en een van de allersnelste van ATI van dit moment. Los kost deze kaart al tussen de 540 en 600 euro en hij staat gemakkelijk zijn mannetje ten opzichte van sommige dual-graphics card PC's.



RUIMTE

De kast blijft tijdens dit (grafische) geweld redelijk goed stil dankzij de 350W SilentX PSU alsook door de opvallend grote Ventilator. Toch heeft de harde schijf, een aangename Samsung 250 GB, genoeg leefruimte. Hij is er mooi ingestopt, en er is zelfs nog plek voor twee additionele harde schijven.
Voor de rest is er van uitbreiding absoluut geen sprake. Daarvoor is echt geen ruimte meer, dus als je dit machientje scoort, doe je dat voor de komende jaren. Gezien de performance is dat dan ook wel het geval.

ALS EEN ZONNETJE

Ik had hier nog de resultaten van mijn benchmark-berekeningen willen zetten, maar die werden tot drie keer toe afgebroken. Ik deed waarschijnlijk wat fout. Ed wilde deze pagina hoe dan ook hebben dus ik heb het maar gelaten, de deadline was namelijk alweer verstreken (en niet zo'n beetje ook! - Ed).
Nou ja, neem nu maar van mij aan dat de XPC P 2500G retensnel is. Ik heb de geheugenvreters The Elder Scrolls VI: Oblivion en Battlefield 2 geïnstalleerd en die liepen alle twee, met alle toeters en bellen aan en de grafische details op hoog, als een zonnetje.

PRIJZIG

Nadelen zijn er ook natuurlijk. Door zijn compacte behuizing zijn de mogelijkheden tot upgraden namelijk behoorlijk beperkt. Ook is de prijs extreem hoog maar je hebt dan ook wel klasse A componenten in dit bakkie zitten en een monster van een videokaart.
Aan de andere kant krijg je er voor dit bedrag geen monitor bij en dat is echt wel een dikke min. Toch ben ik stiekem wel een beetje verliefd geworden op dit snelle, extreme high-end bakkie. Hij is duur, maar dan heb je ook wat...



SHUTTLE XPC P 2500G • PRIJS: 3245 EURO • DISTRIBUTIE: HTTP://EU.SHUTTLE.COM/NL









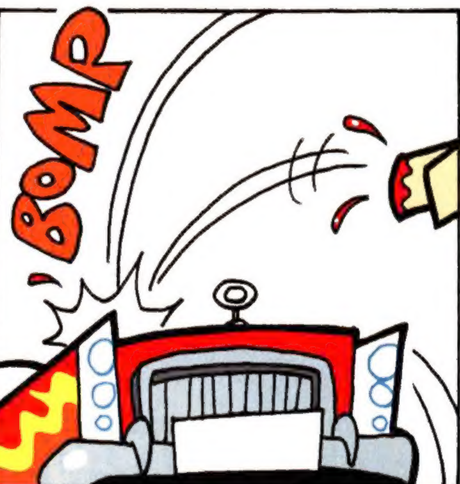
HAK
CHOP
CHOP
SJLOK
HAK















JORDI PETERS



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



Restyle! Een nieuwe look voor de PU. Alleen beperken we ons deze keer niet alleen tot het uiterlijk maar zijn we inhoudelijk ook behoorlijk opgefrist. Nóg brutaler, nóg eigenzinniger dan je al gewend was. Meer info, meer humor... meer van alles eigenlijk. Verder een super uitgebreide E3 special, én natuurlijk de krant waar alle PU-lezers al maanden naar uitkijken: The Daily Gamer met alle vreemde shit die ons tijdens de E3 overkwam.

In de Special vind je onder andere:

- Alle informatie over de WII en hoe het is om ermee te spelen.
- Waarom de PS3 de hype niet waarmaakt.
- Welke games je voor de 360 zeker moet gaan kopen.
- Verder bespreken we natuurlijk ook de nodige games, zo stoeit Jurjen met NEW SUPER MARIO BROS.
- Lees je wat CELEBITS nu eigenlijk is.
- Zijn Jeroen en zijn blobjes onafscheidelijk. LOCO ROCO wordt dan ook veelvuldig door die lange gast gespeeld.
- Hebben we AAPJES in balletjes die avonturen beleven. Het moet niet gekker worden, maar kennelijk kan het niet gek genoeg voor onze aap uit Assen.
- Alles onder voorbehoud natuurlijk.

POWER UNLIMITED 7 LIGT 26 JUNI IN DE WINKELS

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Niels 't Hooft, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerunlimited.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts, Stephanie Heuzeveldt
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account manager: Karel Broshuis, Pim Versteijne
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Danny Francken
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzigingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 39,60 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 41,16. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Losse verkoopprijs Een los nummer in de winkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,40 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften

HOI PRINT